RE: GAMING WORLD

COMPUTER GAMING WORLD RE

№01(32),
ЯНВАРЬ 2005

ISSN 1683-4739

Prince of Persia: Warrior Within

Танец с саблями

Half-Life 2
Скрипты сочувствуют главному герою

Геморроя нет
Курс игровой реабилитации

Пропкорн сделаешь сам
7 проекторов для домашнего кино

№01(32) 2005
ЯНВАРЬ
Russian Edition

(game)land



FLATRON®
freedom of mind



LG
Life's Good

ПРИВЕТ!



▲ Скоро весна

Начальство спросило на днях насчёт оптимального соотношения «игровых» и «лайфстайловых» статей в нашем журнале. Каких надо больше, каких — меньше. Между прочим, очень интересный вопрос.
Поясню: мои коллеги из игровых изданий начинают сейчас свои вступительные слова с того, что «в индустрии зимний всплеск, и классных игр вышло столько, что не умещаются в номер». Я говорю: их вышло столько, что в кино сходить некогда. Геймерам хорошо — они играют, сколько влезет. А нам, большим мальчикам, приходится выбирать: карьерный рост или прокачка героя, пятничное пиво или штурм замка, уделить внимание любимой или не поймать зубами ракету. Вот так и влияет на нашу жизнь зимний всплеск в индустрии. Работы и секса в ней становится меньше, игр — больше. То же самое происходит с журналом.
В этом номере у нас обзоры таких суперхитов, что непонятно, почему его страницы не испускают божественное сияние (кстати, надо спросить у технического директора). Даже приставочная рубрика распухла до целого разворота — у нас в ней шикарная Killzone. С другой стороны — не-скажу-какой материал про секс перекочевал в следующий номер, как и запуск музыкальной рубрики. Такие времена.
А то, ишь, «оптимальное соотношение»!..

Владимир Рыжков,
главный редактор

СОДЕРЖАНИЕ #01(32)'05

ISSN 1683-4739
Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год / **01(32), январь 2005**

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Владимир Рыжков** ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** plague@cgw.ru
Редактор **Мария Дмитриева** dmitrieva.m@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Семён Чириков** (CD) sem4@cgw.ru
Редактор **Александр Фролов** (CD) frolov@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Арт-директор **Ярослав Ушаков**
Дизайнер **Юлия Любимова**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: pochta@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Подписка
Алексей Попов popov@gameland.ru
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru
тел.:(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервand Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д.105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Борис Скворцов
Издатель
Юрий Поморцев

(game)land

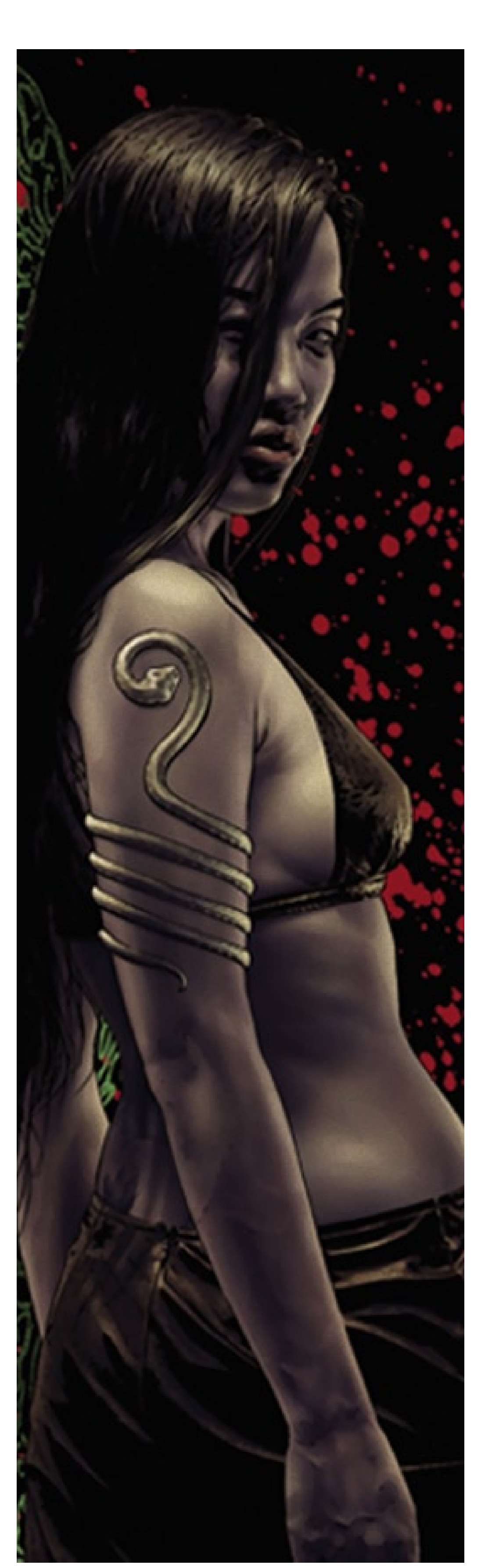
ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул.Марксистская,
34 корп.10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий
Издательский директор
Евгений Адлеров
Издатель
Николай Федулов



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография OY **ScanWeb**, Korialankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная





Привет!
Пишу вам по поводу девушек из Larry и ваших голых моделей. Там написано, что вы «сломали голову», думая, можно ли такое помещать на страницы журнала. Конечно можно! Мое письмо вы не опубликуете, поэтому скажу прямо: СИСЬКИ — это всегда хорошо. Журнал ведь мужской — значит, что-нибудь такое в нем обязательно должно быть. А по поводу того, настоящие они или придуманные заморачиваются те, у кого с этим проблемы.

Анатолий, г. Москва.

RE:
Анатолий, здравствуй!
Спасибо, будем продолжать в том же духе.
Кстати, напрасно ты думаешь, что из-за слова ****** мы не поставим в номер твоё письмо. Ничего страшного в слове ****** нет, даже у некоторых сотрудников редакции есть ******, а уж напечатать слово ****** в журнале — и вовсе не проблема.
И ещё — хоть мы и заморачивались насчёт обнаженных моделей, проблем с этим у нас нет: в сумме у нашей редакции 6-й размер груди.

Редакция RE:

Доброго времени суток
Я читал два последних номера RE. Журнал хороший, но специфический. Когда я учился в институте, то играл целыми днями, проходил почти все подряд и вообще серьезно интересовался играми. Теперь работаю, играть стало некогда. Смешно сказать, купил DOOM3, но так и не собрался поиграть, даже не поставил (места на диске мало). То же самое и с журналами. Раньше читал почти все, а сейчас выпал из темы и читать стало скучно. Но RE меня приятно удивил :). С юмором пишете, это важно. Но раз уж вы выбрали такое направление, что «не играми едиными», пишите больше про другие развлечения, вообще про жизнь.

Сергей, 25.

RE:
Сергей, привет!
Значит, «хороший, но специфический»... Что ж, будем считать это комплиментом. Насчет Doom 3 — у нас для тебя есть отличная история. Готовя предыдущий номер, мы провели опрос в своем офисе среди сотрудников-мужчин. Оказалось, что практически все сотрудники (не считая экспертов по играм) ждали Doom 3, знают, что это отличная игра, хотят в него поиграть, но так и не собрались. Так что ничего удивительного в твоей истории нет, это обычное дело. Нет ничего удивительного и в том, что журнал тебе понравился. Пачки журналов, приходящие там из типографии, эти же самые сотрудники растаскивают в считанные часы. Если заранее не спрятать.

Редакция RE:

ТЫ! ЗАПИСАЛСЯ ДОБРОВОЛЬЦЕМ?

Нам всегда интересно твоё мнение. В конце концов, для кого мы всё это делаем? Выражай свои мысли, не стесняйся! Пиши нам, заходи на форум — у нас полная свобода слова, и мы всегда рады услышать твои предложения.
Более того — ты можешь непосредственно помочь нам сделать RE: ещё лучше. Для этого всего лишь нужно каждый месяц отвечать на несколько простых вопросов. После появления очередного номера в продаже мы пришлём тебе небольшую анкету, которую ты заполнишь и отошлёшь нам обратно (у тебя, кстати, есть шанс выиграть приз от редакции). Просто оставь заявку — это займёт у тебя меньше минуты. Пошли на адрес levoshina@gameland.ru письмо с темой «Тест-группа журнала CGW RE», а в теле письма напиши свои фамилию-имя-отчество, возраст и почтовый адрес (укажи, пожалуйста, индекс отделения). Всё.
Поучаствуй в создании лучшего журнала о компьютерных играх. Готовы поспорить, тебе понравится.

Текст: Рустам Сабиров

ОСОБЕННОСТИ ТЕХАССКОЙ ОХОТЫ

Оценщик из магазина запчастей Джон Андервуд (John Underwood) придумал игру для настоящих ковбоев. Созданный им сайт www.live-shot.com предлагает любому желающему поохотиться на диких зверей, бегающих по ранчо Андервуда в Техасе.



Как-то в прошлом году Джон с приятелем забрели на сайт, где с помощью веб-камеры, установленной в лесу, можно было фотографировать животных. «Мы увидели здоровенного оленя, и мой друган говорит: «Чёрт, ружьё бы щас сюда!». И у меня в голове будто лампочка вспыхнула» — рассказывает Андервуд. Так родилась идея Live-shot.com. Джон уже истратил на проект $10 000 — они пошли на постройку платформы для ружья и камеры с дистанционным управлением.

Официальные лица штата пока не знают, как реагировать на инициативу Андервуда. «В первый раз такое вижу», — говорит Майк Бергер (Mike Berger), директор департамента техасских парков и заповедников. Но никаких серьёзных оснований для запрета сетевой охоты нет. «Люди всегда использовали новые технологии для охоты, — рассуждает Бергер. — Сначала были камни и дубины, потом — стрелы, порох... Наверное, интернет — следующая ступень».

39-летний Андервуд собирается открыть охоту, как только наладит быструю связь: ведь охотник должен стрелять в животное, а не туда, где оно паслось полчаса назад. В случае удачной охоты специальный служащий будет отправлять охотникам туши, шкуры, пятачки, рога и копыта подстреленных зверей, чтобы те могли повесить шкуру на стену и сварить холодец. По мнению Андервуда, охота по интернету будет популярна среди инвалидов и жителей отдалённых от Техаса мест. ■







ДЫШИТЕ ГЛУБЖЕ

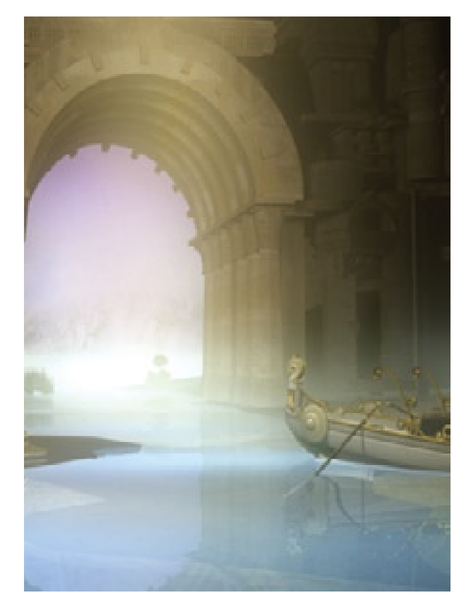
Весной ожидается выход The Journey to Wild Divine: Wisdom Quest — продолжения уникальной игры The Journey to Wild Divine. Это первая компьютерная игра, которая сочетает древние методы дыхания и медитации с новейшими технологиями. Главная фишка игры — использование механизма обратной биологической связи (biofeedback interface).

«В каждом из нас есть как божественное начало, так и животное, и они постоянно борются, — говорит основатель The Wild Divine Курт Р. Смит (Kurt R. Smith). — Смысл нашей игры в том, чтобы помочь человеку уравновесить эти два начала, достичь гармонии».

В игре умело сочетаются элементы мифологии, 3-D графика, видео, оригинальный саундтрек и, собственно, обратная биологическая связь.

«Специальные сенсоры, так называемые «магические кольца», закреплённые на пальцах, отслеживают психологическое и физическое состояние игрока. Они регистрируют состояние кожных покровов, частоту пульса и другие параметры. Игроку приходится контролировать свои мысли, эмоции и дыхание. Например, повышать сердечный ритм, чтобы пройти через какое-то препятствие. Так работает обратная биологическая связь», — объясняет доктор Боб Уайтхаус (Bob Whitehouse), психолог и эксперт, который консультировал разработчиков.

Пытаясь менять свои физиологические и психические реакции в ходе выполнения заданий, игрок









учится управлять своим организмом. Поэтому, как говорят создатели The Wild Divine, помимо чисто развлекательной ценности игра даёт возможность самопознания. С помощью мудрых наставников, которые появляются в ходе путешествия и обучают тебя дыхательным техникам и медитации, ты учишься управлять дыханием, пульсом, правильно расслабляться — и за счёт этого продвигаешься в игре. Полученные навыки могут пригодиться и в обычной жизни.

Разработчики The Journey to Wild Divine утверждают, что в игре воссоздано священное пространство, наполненное образами, символами и архетипами, которые вселяют в игрока ощущение безопасности. «С помощью увлекательного интерактивного приключения в прекрасном мире «Царства Солнца» мы хотим помочь людям избавиться от иллюзий, которые отделяют их от божественного», — говорит мистер Смит.

«Это игра, где ты пытаешься стать Далай-ламой», — так описал The Wild Divine журнал Discover Magazine. Кстати, у Далай-ламы есть свой экземпляр The Journey to Wild Divine. Но кем пытается стать он, неизвестно. ■





УБИТЬ ДЖОНА

По случаю 41-ой годовщины убийства Джона Кеннеди шотландская компания Traffic представила игру JFK Reloaded (www.jfkreloaded.net). Задача игрока: в точности повторить то, что совершил Ли Харви Освальд в памятный день 1963 года, — застрелить президента.

Реакция на появление игры была более чем бурной. Игру смешали с дерьмом почти все газеты США. Сенатор Тед Кеннеди (Ted Kennedy) был вне себя от возмущения, а некоторые его коллеги предложили подать на разработчиков в суд.

Однако авторы проекта считают, что это образовательная игра. По словам директора Traffic Кирка Юинга (Kirk Ewing), её цель — развенчать все конспирологические теории по поводу убийства Джона Кеннеди. Игрок должен лично убедиться в том, что Освальд действовал один и выпустил только три пули. Первая пролетела мимо, вторая попала в шею президента, третья, роковая, — ему в голову. Чем точнее игроку удастся повторить эти три траектории, тем больше очков он набирает. Самому точному обещано $100 000.

Люди, игравшие в JFK Reloaded, отмечают, что физика игры на высоте; траектории пуль сверхреалистичны. Как симулятор исторического происшествия игра практически совершенна.

«Около шести месяцев мы исследовали детали убийства, изучали баллистику, характеристики машин, число людей, план местности — всё, что имеет отношение делу» — рассказывает Кирк Юинг.

На вопрос об этичности JFK Reloaded Кирк ответил: «Наша игра ничем не отличается от других игр, основанных на реальных событиях, типа отстрела вьетнамцев в джунглях или высадки в Нормандии». ■

РАДАР

БОРЬБА С ВРЕДИТЕЛЯМИ

Компаниям-разработчикам онлайновых игр всё не дают покоя особо злобные player killers (PK) или, как их ещё называют, гриферы (griefers). Это не очень многочисленная, но трудно истребимая разновидность игроков, главное занятие которых — убивать, грабить и всячески угнетать новичков. Необычное увлечение гриферов отпугивает других пользователей, лишая компании внушительной части доходов.

Они не умели играть в Tribes... ▼



«Кучка отморозков может испортить игру всем остальным, — жалуется Дэвид Коул (David Cole), президент компании DFC Intelligence, занимающейся исследованиями игровой индустрии. — Я думаю, это одна из главных проблем в онлайн-играх».

По данным другой исследовательской компании — Yankee Group, — в MMO в прошлом году играли 2.4 млн. американцев, которые принесли $209 млн. прибыли. Ожидается, что с каждым годом доходы будут только расти. Но на пути к обогащению стоят люди вроде Евангелины (Evangeline), игрока The Sims Online, которая стала символом griefers. По словам Евангелины, ей нравится мучить новых игроков, заманивая их в дом, специально предназначенный для издевательств и прочих «пыток». «Новички такие противные… Они проклятье моей сим-жизни» — возмущается Евангелина.

Джон Сьюлер (John Suler), психолог из Rider University (Нью-Джерси), изучавший неадекватное поведение в играх, делит griefers на две группы:

«Одни из них — это асоциальные типы, которые борются с авторитетами. Насолив крупной компании, они получают удовольствие. Другие хотят навредить именно игрокам. Как правило, это неудачники, люди, не преуспевшие в обычной жизни. И в играх они ищут себе жертв, пытаясь отыграться».

В борьбе с PK компании сочетают технические методы с психологическими и социальными. Sony Online Entertainment, издатель серии EverQuest, делает упор на самих игроков, точнее, на гильдии, где игроки знают друг друга и могут контролировать своих коллег.

Cryptic Studios в игре City of Heroes решила проблему радикально, сведя все контакты между игроками к общению в чате. «Если у одного игрока нет возможности навредить другому, то нет и гриферов» — заявил Джек Эммерт (Jack Emmert), главный дизайнер City of Heroes.

Создатели онлайновых игр для консолей пошли ещё дальше. Electronic Arts, поймав читера, просто банит его. Microsoft в своем онлайновом сервисе Xbox Live использует френд-листы, которые позволяют играть только с теми, кого ты знаешь и кому доверяешь. При этом каждый может написать отзыв о другом игроке. Из этих отзывов складывается его репутация, которая доступна всем желающим. Ребят с плохой репутацией просто банят. В результате Microsoft практически не получает никаких жалоб о нарушении правил в Xbox Live.

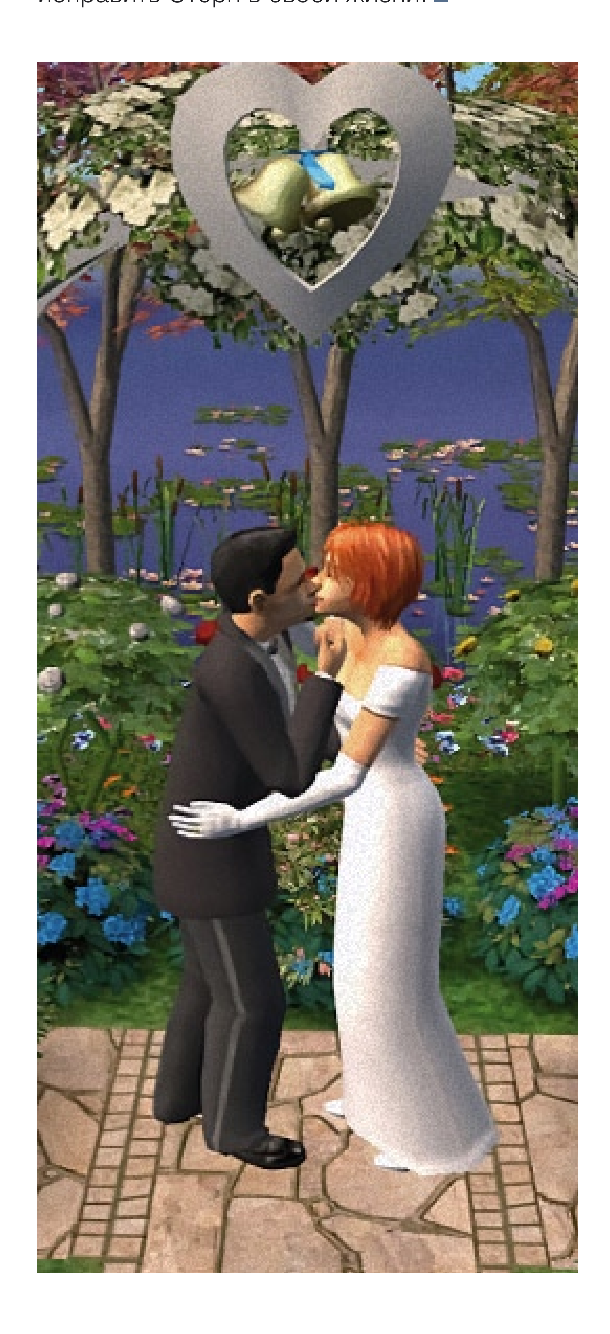
Теперь осталась только одна проблема — как сделать так, чтобы средний срок жизни новичков на серверах Tribes: Vengeance исчислялся хотя бы в секундах, а не в миллисекундах... ■

▼ Все прямо прыгают от радости, что в City of Heroes нет PK...



ЗАПЛАТКИ В ЖИЗНЬ

«Ах, если бы в реальной жизни были похожие патчи» — так Эндрю Стерн (Andrew Stern), автор блога GrandTextAuto, прокомментировал появление патча к The Sims 2. Теперь гости больше не смогут красть детей, вынося их с участка. Приемный ребенок не будет падать на пол, когда работник социальной сферы кладет его в кроватку. Сим, чей избранник умирает, может снова обручиться. Подростки больше не будут доставать тебя просьбами сочинить рассказ. Вот некоторые из багов, которые хотел бы исправить Стерн в своей жизни. ■





МОЯ GTA МЕНЯ БЕРЕЖЁТ

В чем только не обвиняли Grand Theft Auto: и в насилии, и в жестокости, и общество защиты пешеходов, наверное, тоже возмущалось. А GTA, как ни в чем не бывало, продолжает приносить пользу людям. Сэнди Уилсон (Sandy Wilson) сидела с внуками, когда несколько злодеев попытались вломиться к ней в дом в Санта Фе. Но к счастью детишки увлекались видеоиграми — играли в GTA. Их спасла фраза: «Это полиция! Вы окружены». По словам гражданки Уилсон, услышав предупреждение, негодяи решили, что приехали копы, и в ужасе сделали ноги. Но были вскоре арестованы настоящей полицией. ■


Акелла
MetalHeart
Восстание репликантов
Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.
· Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
· Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
· Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
· Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
· Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

ДОКТОР NINTENDO

Доктор Джеймс Россер-младший (James Rosser Jr.) считает, что каждый хирург должен обязательно иметь в операционной три инструмента: скальпель, нити и джойстик. Это мнение ведущего хирурга Advanced Medical Technologies Institute в Нью-Йорке.

«Мои более консервативные коллеги скептически смотрят на то, что я делаю» — рассказывает Россер на первой конференции, посвященной игровым технологиям и медицине (Video Game/Entertainment Industry Technology and Medicine Conference), прошедшей в начале декабря. А зря, потому что хирурги, которые играют в видеоигры (хотя бы) три часа в неделю, делают на 37% меньше ошибок и выполняют задачи на 27% быстрее, чем их коллеги. Таковы результаты тестов, проведенных Россером с использованием игры Super Monkey Ball.

Собравшиеся на конференции хирурги, кинематографисты и разработчики игр обсуждали проекты новых систем для подготовки врачей. «Видеоигры также полезны для военных врачей» — утверждает Грег Могел (Greg Mogel), рентгенолог и руководитель одного из военных подразделений США. На конференции была продемонстрирована программа STATCare, симулятор для военных медиков, которая помогает им забинтовывать раны, делать уколы и т.п. Единственный недостаток этой программы, по словам одного из разработчиков Харви Маги (Harvey Magee), в том, что «она не дотягивает до настоящей крутой видеоигры».

Кому-то все это может показаться пустой тратой времени, но для Россера это часть его работы. «Нужно быть Nintendo-хирургом» — улыбается Россер. ■


Акелла
Готика II
Gothic II
ФИРМА «1С»
Сразившись со Спящим и одолев его, доблестный герой не сумел выбраться из святилища злобного Божества и был погребен под сводами пещеры. Однако могущественный некромант Ксардас оживил отважного рыцаря, ибо миру грозят новые бедствия. Магический Барьер пал, бывшие его пленники - узники, орки и другие кровожадные твари - выбрались на свободу. В королевстве развернулась настоящая гражданская война. Занятые битвами с себе подобными, люди не подозревают о самом страшном - Зло снова пробудилось и выжидает подходящего момента, чтобы напасть...
Детализированный игровой мир, выросший со времен первой части в несколько раз;
Великолепная графика с видом от третьего лица.
Захватывающая история, развивающая сюжет оригинальной игры и при этом самобытная;
JoWooD Productions
PIRANHA
dvd
3 cd
СОЮЗ
М.видео
© 2005 "Akella"
© 2003 "JoWood", © 2003 "Piranha"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella

ИГРЫ





Любопытно, но все четыре игры, получившие почётную блямбу «Выбор редакции» в этом номере, имели предшественников. Оригинальная Sid Meier's Pirates! (тогда — просто Pirates!), страшно подумать, вышла аж в 1987 году. Шестилетнее ожидание Half-Life 2 — притча во языцех. «Старший брат» Vampire: The Masquerade - Bloodlines — Vampire: The Masquerade - Redemption появился на четыре года раньше, в 2000-м. И только Prince of Persia: The Sands of Time и Prince of Persia: Warrior Within разделяют какие-то жалкие 12 месяцев. В сумме, между прочим, получается целых 28 лет. О чём это говорит? Да ни о чём. Ну, или о том, что лучше поздно, чем никогда.

К слову, о «Выборе редакции». Когда-то мы думали, что «Выбор редакции» должен быть только один. Потом мы столкнулись с дилеммой — отдать предпочтение было трудно; «Выборов» стало два. Затем — бывает же такое — целых три игры оказались совершенно великолепными, просто нельзя было не дать им награду. Ну, а теперь их, как видишь, уже четыре. О чём это говорит? Да ни о чём. Ну, или о том, что не надо ограничивать себя в выборе.

Средний размер вступительного слова в разделе «Игры» составляет примерно 1200 знаков, считая пробелы. О чём это говорит? Да ни о чём. Правда.


PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
ЦАРЬ
О



БЕЗЬЯН

Ты всё ещё считаешь бритую голову признаком мужественности? Лысый череп — значит, квадратная челюсть, мышцы, Калашников в одной руке, нож имени Рембо за поясом?
Чушь собачья. Голову с тем же успехом бреют люди, начинающие лысеть, и толстые интеллектуалы, пытающиеся обогатить свой образ. Иногда возможно сочетание.
И так же легко человек со свисающими до плеч хорошо промытыми волосами, тонкими чертами лица и хорошо развитой, но не гипертрофированной мускулатурой способен спасти мир. Впрочем, мир он спасал в прошлый раз. На этот раз задача серьёзнее: ему нужно спасти собственную шкуру.

ВОЗМУДЕЛ И ПОХУЖАЛ

Мы вновь имеем возможность полюбоваться на принца Персии в объёмном воплощении. Предыдущая серия показала, что зрелище стоит времени: «матричная» беготня по стенам, головокружительные прыжки, захватывающее дух зависание над пропастью и грациозная расчленёнка.

Акробат и мясник в одном флаконе, на очередном заходе принц лишился всего, что можно было бы с какой-нибудь натяжкой назвать флёром. Романтическая тематика, растерянность человека, попавшего в необычную ситуацию, беззаботность или хотя бы легкая надежда на то, что ситуация разрешится благополучно сама по себе, — всё это осталось в **The Sands of Time**. Всё это сменила брутальность.

Суровый парень спокойно принимает тот факт, что за ним гонится Зверь. Он не понимает, почему это происходит: Пески уничтожены, всё возвращено в исходное положение, никаких оснований для преследования нет, — но мир и в прошлые разы не был справедлив.

Зверя не остановить, выхода нет. Но его не было и в прошлый раз. Значит, нужно отправиться в самое начало и сделать так, чтобы всей ситуации никогда и не возникало. На пути встанут противники, которых невозможно победить? Предыдущие тоже были непобедимы.

ИГРА: PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN • **ИЗДАТЕЛЬ:** UBISOFT / АКЕЛЛА • **РАЗРАБОТЧИК:** UBISOFT MONTREAL • **ЖАНР:** ACTION / ARCADE

КРУЧЕ ТОЛЬКО ЯЙЦА

Принц не измождён только потому, что в его возрасте это практически нереально. Улыбка, однако, — это тоже не про него. Из эмоций, по собственному признанию, его изредка посещает страх.

Немудрено испугаться, когда толпе уродов в звериных масках, вооружённых цельнометаллическими ледорубами, приказано убить лично тебя. Но страх — это лишь мгновение, и принц включается в мясорубку. Он будет рубить их до тех пор, пока они будут вставать на пути. Ему нужно выжить.

Спокойствие и сосредоточенность. Это не просто хорошо владеющий боевыми искусствами человек, а человек, привыкший смотреть в глаза смерти. Оттого этот тяжёлый взгляд из-под длинных волос. Оттого эта молчаливость. Он воин. Воин — его сущность.

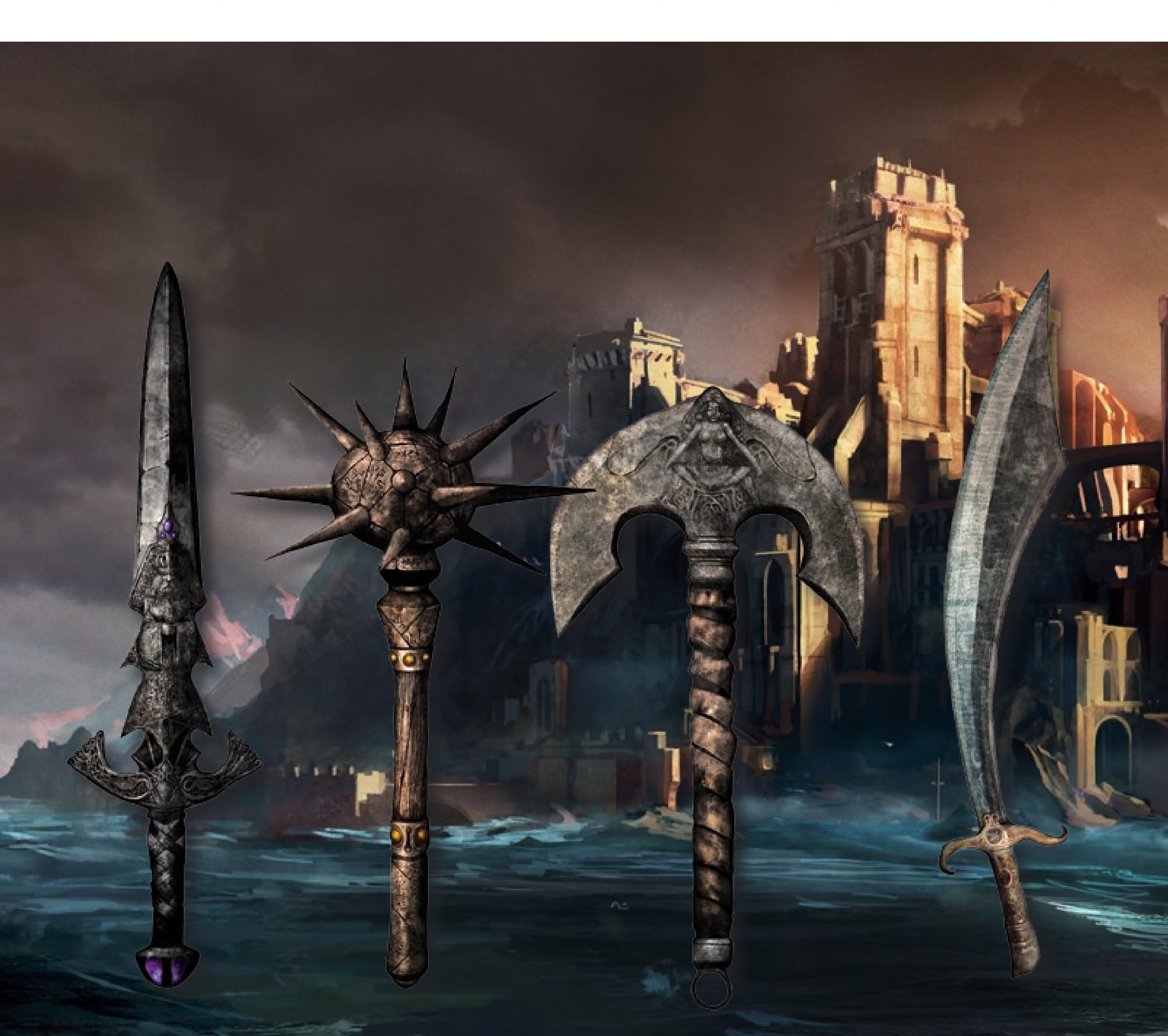
И у его партнёрши на этот раз будут зелёные глаза. Пусть хоть так, раз уж у них на Востоке неоткуда взять блондинку.

ГРУЗ ПЕРЕЖИТОГО

Брутальность происходящего приводит к тому, что акробатика приобретает совершенно новый характер. Как это было раньше? Белкой с ветки на ветку, быстрым шагом пройтись по тоненькой перекладине, лёгкий пробег по стене — сзади невесомо падают и немедленно теряются в бездне такие незначительные камни, — и д’артаньяновское: «Что вы хотели сказать, сударь?». Вы хотели сказать, что нам ещё нужно пробежать два раза по столько? Что ж — это не составит труда; но я повторяю свой вопрос: что вы хотите... сударь, куда же вы?

Теперь всё по-другому. Приземлившись на очередной карниз, ты внимательно оглядываешься. Торопиться одновременно полезно (нужно спешить) и не рекомендуется: времени мало, но ошибка непростительна.

Прыжок; ты подтягиваешься и спокойно идёшь вперед. Ты не испытываешь никакого подъёма, мчась по стене; раскачивание на веревке не захватывает дух;



взгляд в бездну, над которой ты повис, иногда заставляет всё внутри сжаться... но это так же мимолетно, как тот страх на корабле. Ты продолжаешь движение вперёд. Ты не то чтобы хочешь бежать по этим стенам, цепляться за эти карнизы, прыгать через эти провалы. Ты должен. Ты помнишь, что это — путь к жизни.

Точно так же поменялись все ловушки. Они намного менее страшны и, кажется, намного менее агрессивны. Раньше они были чем-то чужеродным, сгустком опасности в безразличном мире. Теперь они так же равнодушно несут смерть, как и весь мир вокруг. Какая разница — крутящиеся ножи, перегородившие коридор, колья, вылезающие из-под земли, утыканные ножами балки, стеной встающие на пути… Они — не враг, а условия игры.

Из-за каждого дерева, из-за каждой каменной скамейки, из каждого высокого, тихого окна может появиться что-то смертоносное. Точёный и полуразрушенный, солнечный и мрачный, пустынный и наполненный странной жизнью, этот мир убивает. Ты знаешь, куда идти, и что принести туда, ты тоже знаешь. Но от этого не легче. Путь будет долог.

Камни, падающие за спиной, это смерть. Каждый из них мог унести тебя с собой.

ПОПОЛАМ

Впрочем, иногда в принце возникает что-то похожее на оживление. Воин живёт в битве. И битва для него — это искусство. Методично перепрыгивать через монстров, нанося серии типовых ударов, можно на низшем уровне сложности. На высшем нужно сражаться.

Меч в правой руке, вспомогательное оружие — в левой. Список комбинаций занимает несколько экранов, но заучивать его бессмысленно. Главное здесь — действовать по ситуации. Трое, пытающиеся окружить тебя, и трое, пытающиеся прижать тебя



БОИ В ПЕСОЧНИЦЕ

Слабо без спеллкастинга?

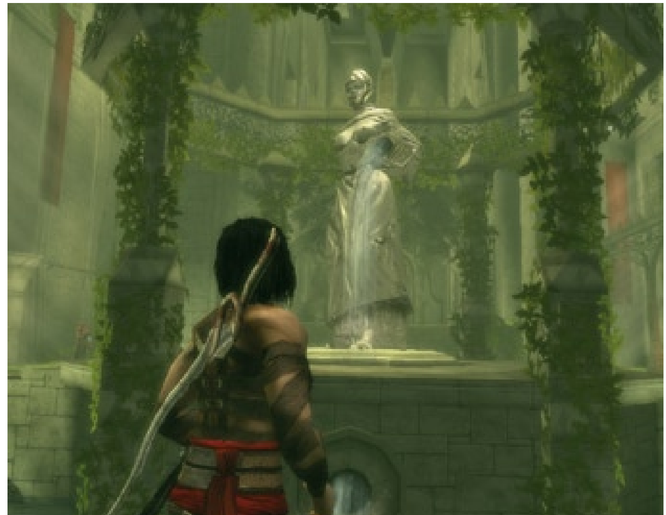
Для тех, кто к нам только что присоединился. Песок, периодически упоминаемый в тексте, — это такой концепт из предыдущей серии. Основное его предназначение — поворачивать время вспять. В целях слезть с кола, на который ты только что упал. Дополнительные возможности песка ранее использовались только очень серьёзными, вникающими в суть вещей людьми. Потому что и без дополнительных возможностей всё отлично получалось.

Для нового принца песок перестал быть концептом и превратился в банальный источник магической энергии с более широким спектром возможностей. Но главное осталось неизменным. Без песка и сейчас всё прекрасно получается. Главное — держать меч прямыми руками. Ну, если прямыми не получилось — поворачивать время вспять.









к стене — это совсем разные расклады. Стена — значит, можно оттолкнуться, перепрыгнуть через головы и срубить одну из них. Вторую «голову» можно взять в заложники, и после того, как живой щит примет на себя все летящие в тебя стрелы, оттолкнуться от него и в один прыжок добраться до стрелка.

Всё перечисленное не только возможно. Всё перечисленное нужно. Происходящее приходится воспринимать как битву, а не как «махач»; стены помогают, колонны дают опору, меч во второй руке позволяет действовать эффективнее, потому что совокупность монстров из мяса превратилась в достойных противников. Что ещё нужно воину?

При этом из немясного противника получается отличное мясо. Использование уязвимых точек позволяет решать проблемы весьма эффектно. Летящие в разные стороны головы (возможно — две-три за приём), тела, распадающиеся пополам, — фактурно и с настроением.

Расчистка пространства для манёвра оборотом вокруг колонны тоже поднимает настроение. Лобовое вклеивание четырех ударов — если удалось пробить защиту, то почему бы и не вклеить — идёт на ура. Тварь гнется, отступая; кровища летит в разные стороны, в конце возможен фатальный исход. И приятное дополнение в виде некоторого количества песка в кинжал.

Однако же всё равно: забежать на противника и, опускаясь, обрушить ему на голову меч, приятнее. По-по-лам.

ФИРМЕННОЕ

Красоты всё это неописуемой. Краше принцев могут быть только принцы. Потрясающая пластика особенно заметна из-за необычности движений: бегущий принц может не вызывать особого интереса, но когда он взлетает, оттолкнувшись от стены, и делает в воздухе кувырок; когда отправляет противника за ограду


Акелла
Стань кем пожелаешь:
КРАСОТКОЙ...
...ЖУЛИКОМ...
...ИЛИ ПРОСТО ГЕРОЕМ!
...БАНДИТОМ...
...ГРОМИЛОЙ - ПОЛИЦЕЙСКИМ...
American McGee представляет:
SCRAPLAND
ХРОНИКИ ХИМЕРЫ
WWW.SCRAPLAND.COM
MSE
ENLIGHT
Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе захватывающие приключения, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2005 "Akella", © 2005 "ENLIGHT Software Ltd", © 2005 "Mercury Steam Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 1GHZ / PENTIUM 4 1.5GHZ • **RAM:** 256MB / 256GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB





МИНУТА НА РАЗМЫШЛЕНИЕ

Будет у тебя где угодно, только не здесь

Для тех, кто видел предыдущую часть. Если ты по традиции пытаешься идти по вылезающим из земли кольям шагом, а они вылезают и протыкают тебя к чёртовой матери, не удивляйся. Вместо этого бросай дурацкую затею и беги вперёд. Ситуация следующая: если ты наступил на колья, они в любом случае вылезут. Вопрос в том, будешь ты всё ещё стоять там — или уже нет. Да, принимать решения теперь придётся быстро. Но времени в принципе не очень много.

броском через себя и вскакивает, готовый атаковать следующего...

Мелкая крошка сыпется со старой кладки, свет играет на стенах, водяные брызги летят из-под ног, и всё тот же восторг вызывает динамика задетых принцем портьер и флагов. Изменённая гамма делает картинку менее пряничной, но насыщенность, особенная сочность цвета сохранена — эта сказочность добавляет ощущения реальности. Как реализм киносказки отличается от реализма боевика, так сказочный мир позволяет увидеть реализм в формах, которые в шутере смотрелись бы кукольно. **Warrior Within** — это необычное, но настоящее.

Кстати, аналогия с кино неслучайна. Игра срежиссирована: это есть в задумке и это видно в реализации. У картинки есть продуманная композиция, в отдельных эпизодах можно почти серьёзно обсуждать монтаж. На общую конструкцию удачно навешиваются зрелищные бои с выхватывающей удачные моменты и выбирающей правильные точки камерой; и последним штрихом становятся проработанные замедления-рапиды. Игра-кино; и тем эффектнее она выглядит, если проходить её на одном дыхании.

ДЕРИСЬ, КАК МУЧЖИНА

Главное — решиться включить hard. Чтобы игра повернулась к тебе жёсткой стороной. Заставила воспринимать происходящее серьёзно и использовать все возможности. Чтобы каждую дверь, до которой удалось добраться, и каждую голову, которую ты отрубил, ты воспринимал как победу. Как шаг к спасению от неизбежного.

Брутальное развитие лучшего аркадного экшна последних лет можно легко назвать игрой года. Не назвать его так намного труднее. ■

Константин Инин











ПОЗНАЙ СЕБЯ

А вдруг уже пора к психиатру?

Тебе предлагается простой, но очень важный тест. Что важнее:

1. Знать, что Джордан Мехнер (Jordan Mechner), автор оригинального **Prince of Persia**, не только создал в своё время культовую **Karateka**, но и сделал совершенно особенный, тонкий артовый квест **The Last Express** — к сожалению, не оценённый ни игроками, ни критикой.

2. В ситуации «потрясаю щая блондинка на модной вечеринке» не иметь проблем ни с вечеринкой, ни с блондинкой (важно: не иметь ПРОБЛЕМ).

ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

Одно другому не мешает.

Правильный ответ, дорогие еб вашу мать друзья, нужно написать вверх ногами. Это, понимаете, создаст тонкую игру. С одной стороны, как в детских журналах, с другой — очень большие яйца.

Константин Инин





Kaileena — девушка месяца. С будущей мисс «Январь 2005» нас познакомил Принц Персии. За что ему большое спасибо. Мы поговорили с очаровательной Катериной о самом главном.

Почему на тебе только пояс? Где остальная одежда?
Остальную одежду растащили на фетиши разработчики игры. Ох уж мне эти программисты! Говорите, пояс лишний? Я подумаю об этом.

Как настоящая компьютерная дива, ты хорошо разбираешь в цифрах. Объем груди? Бедер? Талии?
Никаких 90/60/90. Я приятная на взгляд и на ощупь. Этого достаточно.

Зачем ты согласилась на съемку для CGW RE?
Очаровательная брюнетка желает познакомиться… Я действительно хочу более тесного общения с русскими мужчинами. У вас дурные стереотипы про блондинок, я знаю, что с этим делать.

ИГРА: HALF-LIFE 2 • **ИЗДАТЕЛЬ:** VIVENDI UNIVERSAL GAMES / СОФТ КЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** VALVE SOFTWARE • **ЖАНР:** FIRST-



HALF-LIFE 2

ЗАГОВОР МОЛЧАНИЯ



Есть такая профессия — Гордон Фримэн. Главная обязанность Гордона Фримэна — быть человеком-катастрофой. Сам факт его присутствия автоматически выводит из-под контроля научные эксперименты, срывает операции спецназа и обламывает инопланетные вторжения. С недавних пор Гордон Фримэн также выполняет функции транснационального героя и вдохновляет людей на труд и на подвиг.
По всем параметрам Гордон Фримэн — оружие стратегического масштаба. Джи-Мэн знает об этом лучше других. Нет, мы тоже не знаем, кто такой Джи-Мэн.

ЧТО ТЫ СДЕЛАЛ ДЛЯ ХИП-ХОПА?

В самом наличии **Half-Life 2** на полках магазинов есть какой-то привкус научной фантастики. Мы ждали продолжения **Half-Life** шесть (6) лет. Это как если бы тебе сказали, что вышел **Duke Nukem Forever**.

За шесть лет можно завести собаку, кошку и пару-тройку детей; раза три жениться и примерно столько же развестись; сменить более полусотни мест работы и пару дюжин вероисповеданий; раз десять переехать; бросить пить и курить — более сотни раз; наконец, можно даже трижды отсидеть по статье 146 УК РФ (нарушение авторских и смежных прав).

Интересно, что успели сделать создатели **Half-Life** за этот срок? Опустим точное количество нанятых и уволенных сотрудников, потраченных денег и затеянных судебных тяжб — много. Куда как любопытнее, что в **Half-Life 2** 14 уровней, она занимает на диске 4.5 гигабайта и к ней прилагается всего 1 (одна) система авторизации лицензионной копии игры — зато самая геморройная за всю историю игровой индустрии.

Что ж, поработали неплохо.

СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ ДВУХ ПОДРУГ

Игра начинается традиционно — в поезде. Гордону Фримэну является призрак Джи-Мэна и толкает какой-то мутный спич — призрак отца Гамлета, например, изъяснялся куда конкретнее. Общий смысл сводится к тому, что пора, мол, вставать и идти на работу.

По некоторым данным можно заключить, что между последней встречей Фримэна и Джи-Мэна прошло значительное количество времени (не исключено, что шесть лет). Джи-Мэн выглядит так хорошо, что стало видно, как плохо он выглядит. Красные прожилки на носу — выпиваете, мистер Джи-Мэн?.. — мешки под глазами, дряблая кожа на шее, морщины...

Время и технологии не пощадили вас, мистер Джи-Мэн. Неудивительно, что вы растворяетесь в воздухе вместе со своими невнятными речами. Ну, а мы прибываем в Город 17 и приступаем к нашим фримэнским обязанностям. Где тут инопланетное вторжение? Сейчас обломаем.

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Проекты-«долгострои» игрок всегда рассматривает с повышенной степенью придирчивости. Естественно, ведь он так долго ждал — не дай бог, игра его чем-то разочарует. Горы содрогнутся от его праведного гнева, а у разработчиков икота останется на всю жизнь.

Спешим тебя заверить — **Half-Life 2** выглядит великолепно. Лучше, чем украденная год назад бета-версия; работает быстро и плавно. Вокруг пока ничего особенного, только пара твоих попутчиков в вагоне поезда поражает — какие ЖИВЫЕ люди!

Вы перекинетесь всего лишь парой фраз (то есть это они будут кидать, а Гордон гордо пропустит подачу, как всегда), но их будет достаточно. Они внимательно смотрят тебе в глаза. У них умный,



▲ Ты где, бл#$%, паркуешься?! Выйти из машины! Руки за голову!

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ

▲ Дяденька, купи щеночка... Я задолбалась ему солярку покупать.

▲ Крысы, тараканы, headcrab'ы — есть? Нате!


▲ Это ж надо было напиться до такого состояния.

печальный взгляд. Их речь абсолютно точно синхронизирована с движением губ. У них не только грустные лица — они даже сутулятся с той степенью унылости, какой можно ожидать от людей, едущих в Город 17.

И КОМПОТ

Миновав первое «приключение», ты минут 5-10 ты побродишь по городу, восхищаясь пресловутой правдоподобностью всего и вся (полюбоваться есть чем). Потом начнётся облава, пальба, бегство, погоня... Встреча с очаровательной Аликс (о, Аликс!), попытка телепортироваться в штаб сил Сопротивления (ни черта не получится, ведь это Гордон Фримэн)...

Динамика и темп развития событий выстроен так, чтобы ты ни в коем случае не заскучал. Всё выверено с точностью до минуты: только-только ты начал позёвывать от коридорных перестрелок — пересаживаешься на аэросани, и начинается совсем другая игра. Надоели гонки по бетонным каналам — и очень кстати случается передышка, наполненная очередной сценкой «из жизни», наблюдать которую — само по себе геймплей.

Создатели **Half-Life 2** сильно озаботились вопросом преемственности — ряд элементов тщательно перенесён из первой части во вторую без всяких изменений (звуки выбора оружия, скорость передвижения и инерция, узнаваемые монстры и персонажи; не говоря уж о том, что из 11 видов оружия новых — лишь три). То, что ты — всё тот же самый Гордон Фримэн, не вызывает сомнений. Это — **Half-Life**. Два.

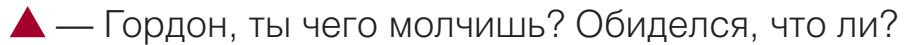
МИЛЫЙ ФРАНКЕНШТЕЙН

Заметно, что за развитием жанра шутеров в Valve следили пристально — ты найдёшь немало позаимствованных элементов из самых разных игр, но — позаимствованных грамотно. Не тупое копирование, создающее ощущение вторичности и плагиата, а умная и взвешенная интеграция удачных идей, качеством исполнения порой превосходящая оригинал. Ну, у них было на это время.

Навскидку: **Doom 3**? Добро пожаловать на уровень Равенхольм — толпы зомби и уникальная возможность разрезать их надвое при помощи Gravity Gun'а и дисков от циркулярной пилы; развлечение в чём-то даже эстетское. **Call of Duty**? Уличные бои с участием Страйдеров (паукообразные боевые машины, напоминающие уэллсовскую «Войну миров») ни на йоту не уступают по напряжённости и даже драматичности происходящего — союзники под твоим управление так громко кричат «Zombies!» или «Gunship!», что невольно проникаешься пафосом ситуации.

Бешеная езда по побережью сменяется штурмом тюрьмы Nova Prospekt, где твоими союзниками вдруг становятся инопланетные «муравьиные львы» (похожи на арахнидов из «Звёздного десанта»). После задачек на свойства физических объектов идут задачки на тактическое мышление. Наиболее эффективным оружием становится то шотган, то пулемёт, то Gravity Gun.




▲ — Гордон, ты чего молчишь? Обиделся, что ли?


▲ Ах, так он кричал «полечить»... А мне послышалось — пристрелить...



ГДЕ ТЫ ЕСТЬ-ТО?

Отступать некуда — за нами, кажется, Москва

Город 17, где происходит действие **Half-Life 2**, — загадочное место. С одной стороны, ты видишь обилие надписей на русском языке — афиша с «что-то там Мейерхольда»; индустриальный комплекс, незатейливо названный «ТЕХНИКА»; угрожающая надпись «ЦИМЕНТ»; загадочное «ХССГ», жёлтое на красном фоне — КПСС?.. СССР?.. — и прочие.

Богатый ассортимент изделий отечественного автопрома — легко узнаваемые «Волги», «Москвичи» и даже «Запорожцы» валяются кучами. Неподражаемое изящество советской архитектуры передано очень точно — что их американский железобетон супротив нашего!

С другой стороны, надписей на английском, конечно, куда больше; пригородная деревушка называется Равенхольм, множество чернокожих граждан. Да и побережье ничем не напоминает широты Финского залива, несмотря на разнообразные кафе и отели «Балтика».

НИ ХРЕНА НЕ ПОНЯТНО

Они явно что-то недоговаривают

Где ж ещё разместиться тоталитарному игу инопланетной заразы, как не в Восточной Европе?.. Как, ты не знал? Гордон Фримэн умертвил Зловещего Летающего Пупсика в первом **Half-Life**, но это была лишь выигранная битва. Войну же выиграли инопланетяне. Она так и называется — Семидневная война.

«Комбайн» — организация коллаборационистов, поддерживаемых инопланетными технологиями, любит регулярно производить чистки среди мирного населения и переправлять сограждан в тюрьму сверхсособосекретного режима, где из людей делают не то мутантов, не то колбасу — что-то антидемократическое, в общем.

Это, к сожалению, чуть ли не единственная достоверная информация, которую можно выудить из сюжета **Half-Life 2**. Не очень-то прилично кормить аудиторию, которая ждала игру шесть лет, жиденькой кашкой из туманных намёков и многозначительных недосказанностей. Но — увы.

Пожалуй, **Half-Life 2** можно назвать этакой квинтэссенцией жанра как такового — здесь есть всё, и ровно такими порциями, чтобы не набить оскомину.

ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ!

Half-Life 2 на поверку оказывается абсолютно линейным — если тебе и даётся возможность пойти «не туда», то лишь затем, чтобы вознаградить тебя аптечкой или там ящиком патронов. Ты практически чувствуешь, как авторы снисходительно похлопывают тебя по плечу — «Исследователь! Молодец!».

Как ни странно, это совершенно не раздражает. В каждой ситуации ты чувствуешь, будто ты исключительно силой своего могучего интеллекта нашёл правильное решение. Какая разница, что никаких других решений просто нет? Ты, с присущей всем главным героям смекалкой, проявляешь чудеса находчивости и ловкости — хоть бы она и была «подстроена». Что ещё нужно?

Люди, встречающиеся на пути, верят в Гордона Фримэна — он их герой, символ Свободы и Сопротивления. Тебе как бы и всё равно, и в то же время что-то приятно греет душу. Даже отношения, складывающиеся с Аликс — твоей боевой подругой, — вроде бы неубедительны в силу твоей абсолютной немоты, но всё-таки она становится тебе небезразлична.

Реалистичность и серьёзность происходящего поставлена во главу угла — и держится там неплохо. **Half-Life 2** сохраняет то уникальное ощущение «бытового героизма» из первой части, где всё, с одной стороны, в порядке вещей, с другой — есть чем гордиться.

ЧЕСТЬ И ХАЛВА

Творение Valve, конечно, получает приз в категории «самые правдоподобные люди» и «лучшие скриптовые сцены» (приз «самый невразумительный сюжет» отправляется туда же). Приключения Гордона Фримэна также получают почётные награды в номинациях «самый разнообразный геймплей», «графическое совершенство» и — ну, ещё разок — «самая милая особа женского пола в шутере».

Впечатление от **Half-Life 2** схоже с походом на премьеру голливудского блокбастера. С одной стороны, ничего принципиально нового ты не узнал; всё это ты уже видел не раз — разве что не с таким качеством исполнения.

Ты не поражён до глубины души. Но ты увидел именно то, что ожидал увидеть от фильма с бюджетом в полмиллиарда долларов. Работа профессионалов восхищает, время проведено весело и ярко, деньги потрачены не зря.

Мы, может, и могли бы упрекнуть **Half-Life 2** в какой-нибудь там безыдейности или позорной мейнстримовости — но зачем? Это отличная игра, каждая минута которой сделана на высшем уровне качества — придираться откровенно не хочется.

Чего хочется, так это пожелать, чтобы разработка **Half-Life 3** не заняла так много времени.

Ян Масарский

ПОБАЛОВАТЬСЯ

Телекинез — это уже не круто

Фирменная пушка **Half-Life 2** — Gravity Gun — это чуть ли не четверть всего веселья в игре. Принцип действия прост: ты можешь либо «пинать» предметы гравитационным разрядом, либо притягивать их, как магнитом, — и выстреливать с огромным ускорением. О боевых качествах крепкого советского шкафа, летящего со скоростью 100 км/ч, рассказывать, наверное, не нужно.

Использование бочек и решёток в качестве мобильного щита от вражеского огня; возможность не расстреливать каждого солдата во взводе, а просто обрушить мост под их ногами, способность просто выдернуть шнур питания силового поля, преградившего путь: всё это прелести мегапродвинутой системы моделирования физических свойств объектов — Havok. Каждым (каждым!) предметом можно манипулировать; у каждого есть параметры веса, инерции и даже своего рода плотности. Возможность использования физики на благо свободы и демократии не всегда очевидна, но всегда увлекательна.



ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ **ЧУДО-ZERO POINT ENERGY FIELD MANIPULATOR**! СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС ОН НАЗЫВАЕТСЯ GRAVITY GUN. УНИКАЛЬНЫЙ ПРИБОР ДЛЯ МАНИПУЛЯЦИЙ С ВАШЕЙ ЭНЕРГИЕЙ НУЛЕВЫХ КОЛЕБАНИЙ ПРИГОДИТСЯ В Д
И НА ДАЧЕ, В МАШИНЕ И ПОД М
НОЙ, ВО ВРЕМЯ АРТОБСТРЕЛА
ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕД НОВЫМ ГОДОМ.



КРАСОЧНАЯ УПАКОВКА. ГАРАНТИЯ. **БЕСПЛАТНО** ДОСТАВИМ ПО ГОРОДУ 24 В ТЕЧЕНИЕ 17 ЧАСОВ. ТО ЕСТЬ НАОБОРОТ.



ТЕПЕРЬ НЕ НУЖНО ДОЛГО ПРОСИТЬ ВАШИХ БЛИЗКИХ ПОДАТЬ ВАМ ПУЛЬТ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА. С ПОМОЩЬЮ GRAVITY GUN ВЫ МОЖЕТЕ САМИ ВЗЯТЬ ПУЛЬТ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА, НЕ ВСТАВАЯ С КРЕСЛА НЕВЕРОЯТНО, НО ЭТО ВОЗМОЖНО, ДАЖЕ ЕСЛИ ПУЛЬТ НЕ ЛЕЖИТ РЯДОМ С ВАМИ! А УЖ ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ С ВАШИМИ БЛИЗКИМИ С ПОМОЩЬЮ GRAVITY GUN...

СПЕЦИАЛЬНАЯ НАСАДКА COMBINE CITADEL ENERGY MALFUNCTION НАВСЕГДА ИЗБАВИТ ВАС ОТ ПЬЯНЫХ ГОСТЕЙ, ЗАСНУВШИХ НА ВАШЕЙ ПОСТЕЛИ. С ЕЁ ПОМОЩЬЮ ВЫ МОЖЕТЕ БЫСТРО И СОВЕРШЕННО БЕЗБОЛЕЗНЕННО ДЛЯ ВАС ОТПРАВИТЬ ВАШЕГО ДРУГА ДОМОЙ СО СКОРОСТЬЮ БОЛЕЕ 100 КМ/ЧАС — ПРИЧЁМ БЕСПЛАТНО!

С ПОМОЩЬЮ GRAVITY GUN ВЫ СМОЖЕТЕ БЕЗ УСИЛИЙ УКРЕПИТЬ, ПОДТЯНУТЬ, ТОНИЗИРОВАТЬ МЫШЦЫ ТЕЛА, СНИЗИТЬ ВЕС, УСТРАНИТЬ ЦЕЛЛЮЛИТ.

ВСЕГО ЗА 999.99

ЗАКАЖИТЕ GRAVITY ... ЯМО СЕ...
ВЫ ПОЛУЧИТЕ В ПОДАРОК МАНИКЮРНО-ПЕДИКЮРНЫЙ НАБОР С ВОЗДУШНОЙ СУШИЛКОЙ ДЛЯ НОГТЕЙ ПОСЛЕ НАНЕСЕНИЯ ЛАКА.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

НОЧНОЙ ПЛОХИШ



Бледная кожа твоей новой подружки и её милое пристрастие к сексу в наручниках, видимо, не казались тебе подозрительными. Ты, наверное, удивился, когда она оказалась натуральным вампиром. И вряд ли ты ожидал, что сегодня ночью станешь вампиром сам. Уж совсем нельзя было предусмотреть того, что вампирский князь Лос-Анджелеса арестует вас обоих за твою нелегальную... гм... вампиризацию.
Вот незадача: твоя подруга казнена, а ты теперь — лишь пешка в жестокой борьбе вампирских группировок за власть в «городе ангелов». Делать нечего — придётся показать гроссмейстерам, как пешка превращается в ферзя. И кто тут, собственно, bloodsucker, а кто просто sucker.

Изначально проект Bloodlines подавался как гибрид шутера и RPG. О! — восклицала пресса. — Шутер и RPG в одном рулоне! Да ещё на таком же движке, как в **Half-Life 2**! О!

Логично было бы предположить, что это будет нечто вроде второсортной «Халвы», только про вампиров и, скажем, с прокачиваемым количеством хитпойнтов. Логично, но неправильно. На деле выяснилось, что как шутер **Bloodlines** выглядит неубедительно, а хвалёный мега-движок Source — чуть ли не самый слабый элемент игры. Какое разочарование!

Ситуацию, правда, несколько спасает тот факт, что **Bloodlines** — это ЛУЧШАЯ, чёрт возьми, RPG со времён **Planescape: Torment**.

ХОРОШО ИМЕТЬ ДОМИК В ДЕРЕВНЕ

В третьем тысячелетии вампиры не живут в замках и не носят плащи с красной подкладкой. Они (как, впрочем, и всегда) плевали на распятия, чеснок и святую воду. Даже кол в сердце — далеко не такая серьёзная проблема, как думают многие.

Вампиры владеют ночными клубами, снимаются в кино и занимают руководящие посты в транснациональных корпорациях (и впрямь — включишь телевизор, а там одни упыри). Единственная причина, по которой ты не знал всего этого, пока сам не перешёл на тёмную сторону — Маскарад, общевампирский кодекс секретности. Действительно, в век ядерных боеголовок и спутникового наблюдения прямо заявлять общественности, что ты не прочь этой общественностью закусить — довольно рискованно.

Тысячелетиями наши милые кровососы ведут войну друг с другом — Джихад (только пишется — Jyhad, а не Jihad). Почти любой контакт между вампирами — это либо попытка убийства, либо попытка манипуляции. Все ненавидят, боятся и презирают всех. Ну, в общем, всё как в жизни — долго привыкать не придётся.

Bloodlines — лишь небольшой эпизод из истории Джихада, но зато с тобой, любимым, в главной роли. Добро пожаловать в World of Darkness.

УРОКИ МИЗАНТРОПИИ

Как нам доходчиво объясняют в первые же минуты, в вампирском обществе царит натуральная дедовщина (м-м... undead'овщина?). Ситуация хорошо описывается фразой из фильма «ДМБ»: «Жизнь ваша — полная параша. В армии вы — духи бесплотные. Духов чмырят все. Дык?». Тебе любопытно, в чём это выражается?

Вполне традиционно — каждый встречный норовит сделать из тебя мальчика на побегушках, пострелушках и прочих развлекушках. В каком-то смысле это унизительно, зато очень интересно (и, разумеется, полезно в плане денег и экспы). В основном тебе придётся работать на князя, который — ах, какое благородство — был вынужден сохранить тебе «жизнь». Князь ЛаКруа — двуличный мерзавец, помешанный на власти; ты его полюбишь. При желании — в особо извращённой форме.

В **Bloodlines** нет деления на плохих и хороших парней — здесь все парни плохие, да и девочки не лучше.







Не стоит забывать, они — проклятые порождения Зла, кровососущие мертвецы, что накладывает некоторый отпечаток на их моральный облик. Кучка смертных с сомнительными занятиями — не в счёт.

Твой великолепный герой — тоже не «октябрятам пример». Парочка предательств, внушительный набор актов бесчеловечной жестокости, рабовладение (!), кражи, обман, мошенничество, вымогательство. Убийство здесь более обыденно, чем приём пищи — несколько сотен людей и вампиров готовы принять смерть от твоей руки. Прилагается развлекательно-познавательный набор «Юный Расчленитель»: толпы омерзительных гомункулов и бесконечный поток зомби с весёлым чваканьем разлетаются по окрестностям.

Самое забавное, что ты можешь ничего этого не делать, и до конца истории добраться этаким невинным ягнёночком. Правда, зачем?..

ГЛАВНОЕ В ЖИЗНИ — ОПРЕДЕЛИТЬСЯ

То, что **Bloodlines** — это именно RPG с элементами шутера, а не наоборот, желательно понять сразу. Понять, что попадёшь ты в голову вон тому парню из вот этой винтовки или нет — зависит не только от того, насколько точно ты прицелился, но и от того, насколько у тебя прокачан скилл обращения с огнестрельным оружием. Понять — и не материться, когда твой юный и неопытный вампир вот уже третью обойму в упор разряжает врагу прямо в рожу, но умудряется ни разу не попасть.

Впрочем, почему обязательно обоймы? Да, есть вид от первого лица и приличный арсенал симпатичных пушек. Но можно пройти всю игру без единого выстрела — прин-ци-пи-аль-но. Если уж ты любишь решать проблемы прогрессивным методом «кровавая баня» — почему бы просто голыми руками не размазать ублюдков по стенам? Ну хорошо, не хочешь голыми руками — возьми нож (топор, катану, молот, секиру...).

Или «кровавый банщик» — не твоё призвание? Стесняешься пачкать интерьеры чужими мозгами — пройди мимо. Прокрадись, точнее. Доведи до совершенства Stealth — и можешь забыть о такой проблеме, как «превосходящие силы противника».

Возможно, это всё вообще тебя недостойно. К чему марать руки об раскрошенные черепа или заморачиваться с покупкой патронов? Вампирские Дисциплины — местный аналог магии — легко заменят любое оружие. Введи жертву в транс — и выпей из неё всю кровь. Заставь окружающих выблевать собственные внутренности. Или просто убивай взглядом.

И — представь себе — совершенно неважно, каким из перечисленных (и не перечисленных) способов ты решаешь поставленные задачи. Своего персонажа ты можешь отыгрывать без всякого ущерба для психики и полноценности геймплея.

СИЛА ЗЛА БОДРА И ВЕСЕЛА

Понятно, что вампир круче обычного человека, но здесь это подчёркивается особо. С самого начала ты ощущаешь себя если не Суперменом, то одним



ПОЛОЖЕНИЕ ОБЯЗЫВАЕТ

Оставьте в покое «Фауста» Гёте

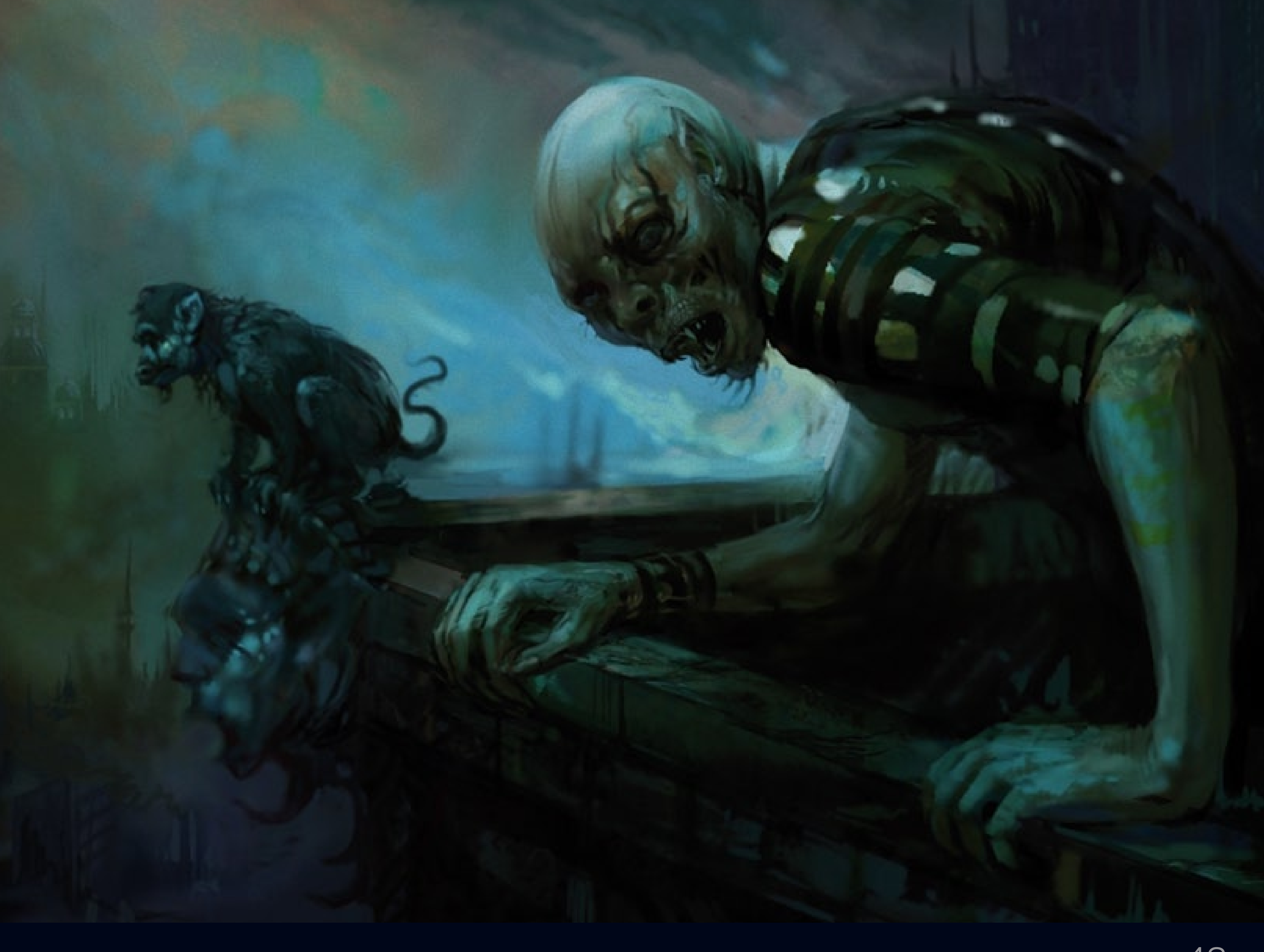
Громоздкое Vampire: The Masquerade досталось игре от настольной RPG-системы (которую создателям, кстати, удалось адаптировать довольно близко к оригиналу). V:TM — это часть ролевой вселенной World of Darkness, подробно описывающей тайное сосуществование нашего мира с миром разнообразной нечисти. По степени проработанности World of Darkness смело может потягаться и с Dungeons & Dragons, и с профессором Толкиеном. Философия, мифология, история, теософия, эзотерика; World of Darkness — развлечение для взрослых, интеллектуально развитых людей со вкусом к готике, а не примитивные сказки «занавесочных эльфов». Неудивительно, что создателям **Fallout**, ныне работающим в Troika Games, этот мир пришёлся по вкусу.

ПОТОМКИ КАИНА

А вот родителей-то как раз выбирают

В начале игры нужно выбрать пол и клановую принадлежность персонажа, которая определяет не только внешний вид, но и набор из трёх вампирских Дисциплин. Брутальные ребята Brujah «заточены» под рукопашные битвы; безобразные Nosferatu — мастера невидимости; про «заставь выблевать внутренности» — это к магам из Tremere; и так далее — в общей сложности семь кланов.

К слову, эффектами Дисциплин **Bloodlines** может гордиться по праву. Такая красивая невидимость не снилась и Хищнику; блестящий «кровавый щит», ровным слоем покрывающий мага Tremere, выглядит не хуже хромированного Т-1000 из «Терминатора 2»; slow motion, который даёт прокачанная Celerity, поразил бы старину Пейна до глубины души.



из «людей X», как минимум. Рукопашный бой приятно напоминает **Mortal Kombat**: получивший в табло противник пролетает пару метров и впечатывается в стену — кровища во все стороны; чувство абсолютного превосходства приятно греет холодное сердце.

Как следует прокачанная «рукопашка» — и «ой, какие мелкие кусочки остались от такого серьёзного парня!». Простенькие связки ударов дают почувствовать себя «слегка Джеки Чаном». Для любителей stealth предусмотрены «тихие убийства» — **Manhunt** припоминаешь?

Человек изо всех сил старается тебя убить, — а ты спокойно стоишь и снисходительно улыбаешься. Некоторое беспокойство начинается где-то на уровне «взвод спецназа», — ну, или на уровне «другой вампир, который тоже не пальцем делан». Способность к довольно быстрой регенерации внушает ощущение безнаказанности, которое, впрочем, частенько выходит боком — всё-таки обогащение твоего организма десятью килограммами картечи может иметь неприятный побочный эффект. Особенно когда эта картечь — с приветом из Sabbat'а.



ДАВАЙ ЗА ЖИЗНЬ

«Социальная» часть **Bloodlines** — общение с NPC, — пожалуй, лучшее, что есть в игре. У тебя будет масса возможностей блеснуть не только клыками, но и остроумием — отдельные диалоги хочется цитировать. Яркие, экзотические персонажи — характеры прописаны мастерски, а их экстравагантные костюмы сделали бы честь каналу Fashion TV. Разговоры полностью озвучены — кастинг и мастерство актёров тоже на высоте.

Пусть мимика и артикуляция не так хороши, как в **Half-Life 2**, — но и этого достаточно, чтобы твои собеседники снисходительно ухмылялись, иронически задирали бровь и угрожающе смотрели исподлобья. Душка Бекетт так и вовсе получает приз «Самый обаятельный персонаж 2004 года».

Если слегка расфокусировать взгляд (и выключить титры — без хорошего знания английского, здесь, конечно, никуда), порой создаётся ощущение, что разговариваешь с живым человеком. Ну, на худой конец, что разговариваешь с телевизором (кстати, если будешь играть за клан Malkavian, для которых невменяемость — стиль жизни, у тебя будет возможность поговорить с телевизором).

Приятно, что **Bloodlines** не стесняется матерных выражений, разговоров о наркотиках и порнографии (до самих наркотиков и порнографии, правда, руки как-то не дошли), стриптизёрш и проституток. Фривольность происходящего не превышает уровень того, что можно увидеть на каком-нибудь MTV — но отдохнуть от набившего оскомину игрового целомудрия тут можно.



ПЛАНЫ НА ВЕЧЕР

Ты взламываешь замки и компьютеры, покупаешь проституток и соблазняешь девиц в барах (тебя, правда, в них интересует не то, что ниже пояса, а то, что в районе сонной артерии). Вот ты устроил побоище в клубе Glaze, а спустя некоторое время читаешь





об этом в газете. По телевизору рассказывают об очередной жертве серийного убийцы — они не знают, что ты уже встретился с ним на автомобильной свалке.

Вот уютный особнячок с кровоточащими стенами, где живёт «дьявол» Андрей из клана Tzimisce — там хорошо разбираются в философии Фридриха Ницше и любят конструкции из мёртвой плоти a la «LEGO: Undead Edition». Другой домишко — пристанище клуба «весёлые чикатилки». Безумный епископ Вик командует армией зомбиподобных фанатиков. Владелица ночного клуба страдает (или наслаждается?) раздвоением личности...

К квесту имени Джорджа Ромеро (George Romero — «отец» жанра zombie-horror) прилагается смотритель голливудского кладбища по имени Ромеро и задача — в течение пяти минут сдерживать толпы полуразложившихся голливудских звёзд (огнемёт решает!). Очаровательная вампирша-людоед сильно смахивает на дочь Ганнибала Лектера; поиски медальона в прОклятом отеле с полтергейстом напоминают фильм «Сияние»; хакера из клана Nosferatu зовут Кевин Митник... Плюс куча «пасхальных яиц», чёрный юмор, шутки про администрацию президента Буша и шпильки в сторону издателя.

Конечно, ночной Лос-Анджелес выглядит слегка игрушечным, да и вся игра — немного «понарошку». Стоит, однако, чуть-чуть напрячь воображение — чуть-чуть, заметим, а не изо всех сил, — и ты полностью погружаешься в мрачный, местами отталкивающий, но очень живой мир. Ну, насколько слово «живой» применимо к миру живых мертвецов.

БИС, ТВОЮ МАТЬ!

Удивительно, но создателям удалось впихнуть в довольно короткую, в общем-то, игру столько разнообразия, сколько порой и в дюжине игрушек не наберётся. **Bloodlines** выдержана в темпе хорошего голливудского триллера, да и закручена не хуже — готовы поспорить, ты не отгадаешь ни одну из четырёх возможных концовок.

Скучно тебе не будет, но степень удовлетворённости, увы, описывается шуткой «Как спалось? — Хорошо, но мало». Момент, когда ты по-настоящему входишь во вкус и момент, когда ты понимаешь, что игра скоро закончится, примерно совпадают по времени. А ты уже так привык ходить к Толстому Ларри за баллонами для огнемёта; заглядывать в свою роскошную квартиру, чтобы проведать рабыню и посмотреть электронную почту — может, Гарри снова предлагает поменять какую-нибудь кассету на очередной плакат ню с одной из знакомых вампирш...

Хочется, чтобы город был раз в десять больше; хочется ещё и ещё разговаривать с великолепными персонажами, брать удивительные квесты — и докачать, наконец, этот чёртов Lockpicking, чтобы посмотреть, что же в том ящике. ■

Ян Масарский

Быть вампиром — значительно лучше, чем быть Джоном Малковичем. Если титул «real bad motherfucker» когда-либо казался тебе привлекательным, Bloodlines — это игра твоей мечты. Потрясающая, красивая, тонкая, глубокая (да и хрен с ней, что короткая и слегка недоделанная) — ты ещё успеешь пройти её пару раз, пока ждёшь продолжения. По крайней мере, нам бы очень хотелось, чтобы оно было.



ИЗДАТЕЛЬСТВО (game)land ПРЕДСТАВЛЯЕТ

GAMELAND AWARD 2004

ЛУЧШИЕ РОССИЙСКИЕ ИГРЫ 2004

★ В конце февраля следующего года в Москве состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных игр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land, чтобы отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных игр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и стран бывшего Советского Союза доверено самим геймерам!

★ Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, отметьте ее галочкой, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля все голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев.

★ Среди тех, кто примет участие в голосовании будут разыграны ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград. Не забудьте указать на конверте полный обратный адрес.









НОМИНАЦИИ:

Лучшая игра для PC 2004 года

1

- ☐ Перл Харбор
- ☐ В тылу врага
- ☐ Александр
- ☐ Периметр
- ☐ Звездные волки
- ☐ Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ Власть закона
- ☐ Т72: Балканы в огне.
- ☐ Чистильщик

Лучшая многопользовательская игра 2004 года

2

- ☐ В тылу врага
- ☐ Сфера: Материк власти
- ☐ Страусиные бега
- ☐ Kreed: Битва за Савитар
- ☐ Периметр
- ☐ Александр
- ☐ Перл Харбор
- ☐ Противостояние: Война в заливе

Лучшая RPG 2004 года

3

- ☐ Златогорье 2: Холодные небеса
- ☐ Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ Звездные волки
- ☐ Сфера
- ☐ Князь 2: Продолжение легенды
- ☐ Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года

4

- ☐ Сталинград
- ☐ Александр
- ☐ Противостояние: Война в заливе
- ☐ Блицкриг: Смертельная схватка 2
- ☐ Периметр
- ☐ Осада

Лучший квест 2004 года

5

- ☐ Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- ☐ Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- ☐ Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- ☐ Полная труба
- ☐ Вий: История рассказанная заново
- ☐ Революционный квест
- ☐ Ядерный титбит: Flashback

Лучший экшн 2004 года

6

- ☐ Kreed: Битва за Савитар
- ☐ Тормозилки
- ☐ Чистильщик
- ☐ Страусиные бега
- ☐ Ударная сила
- ☐ Механоиды

Лучшая графика 2004 года

7

- ☐ Периметр
- ☐ Перл Харбор
- ☐ Полная труба
- ☐ Операция Silent Storm: Часовые
- ☐ В тылу врага
- ☐ Звездные волки
- ☐ Власть закона

Лучший саундтрек 2004 года

8

- ☐ Сталинград
- ☐ В тылу врага
- ☐ Саботаж
- ☐ Власть закона
- ☐ Периметр

Лучшая локализация на PC 2004 года

9

- ☐ Beyond Good & Evil
- ☐ Ground Control 2: Operation Exodus
- ☐ Syberia 2
- ☐ FarCry
- ☐ The Suffering
- ☐ Scrapland
- ☐ Conflict: Vietnam
- ☐ Doom 3

Лучшая локализация на PS 2 2004 года

10

- ☐ Killzone
- ☐ Кузя: Жукодром
- ☐ Getaway: Черный Понедельник
- ☐ Jak 3

Самая ожидаемая игра 2005 года

(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждете)

11

____

____

____

ЛУЧШИЕ ГЕЙМЕРЫ ВЫБИРАЮТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ!

ИГРА: SID MEIER'S PIRATES! • **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI • **РАЗРАБОТЧИК:** FIRAXIS GAMES • **ЖАНР:** STRATEGY





SID MEIER'S PIRATES!

ПОД «ВЕСЁЛЫМ МЕЙЕРОМ»

В душе каждого, даже самого чёрствого сухаря есть место романтике. Бледный мужичок с пузом и лысиной, просиживающий с 9:00 до 18:00 в офисе, с удовольствием смотрит приключенческие фильмы. Глядя на героя, который творит добро и справедливость при помощи ручного пулемета, а в перерывах зацеловывает сисястую фотомодель, клерк примеривает на себя экранный образ и прикидывает, как бы он смотрелся в сцене побега из эфиопской тюрьмы.
Есть такой человек Сид Мейер. Невысокий, плотненький и уже немолодой. Полная противоположность Джорджу Клуни, антипод Брэда Питта. Всю свою жизнь Сид посвятил компьютерным играм. Пускай на выбранном поприще он достиг больших успехов, работа его, по большому счёту, скучна. Однако Сид счастлив. Романтические фантазии он воплотил в своей игре Sid Meier's Pirates! Кстати, это и твой билет в мир храбрых моряков и знойных красавиц.



▲ Вот и всё, что осталось от ЮКОСа...

СИРОТУ ОБИДЕЛИ

В наши дни пиратов представляют этакими благородными морскими разбойниками а la Джонни Депп из «Пиратов Карибского моря», которые хоть и грабили, и убивали, но исключительно подонков или же из мести. С женщинами пираты были галантны, детей весело гладили по шевелюрам и давали постоять за штурвалом. Никому и дела нет, что в подавляющем большинстве своем флибустьеры были грязными, тупыми и жестокими пьяницами.

Не будем зацикливаться на вопросе, почему был романтизирован образ пирата. Люди любят сказки. Вот и главный герой **Pirates!** — жертва мифотворчества, красавец и чистоплюй с благородной душой и трудной судьбой.

Когда он был юн и безус, обстоятельства разлучили его с семьей. Теперь парень вырос, возмужал и чувствует в себе достаточно сил для того, чтобы разыскать своих родственников и покарать именитых негодяев, осмелившихся разрушить семейную идиллию. Попутно молодой герой, как и положено пирату, грабит и топит корабли, ищет сокровища и заводит любовниц в каждом порту. Романтика!

БЫЛО ВАШЕ, СТАЛО НАШЕ

В середине XVII века у Карибского бассейна не было хозяина. Испанцы и французы, голландцы и англичане, пираты и... другие пираты воевали друг с другом за власть и богатство. Французы цапались с англичанами, голландцы били французов, а что касается



ИХ РАЗЫСКИВАЕТ МИЛИЦИЯ

Раньше водка была вкуснее, а пираты — грязнее

В **Pirates!** тебе предстоит столкнуться с десятью самыми знаменитыми пиратами Карибского моря и Атлантического океана. Истории каждого из них можно посвятить отдельную игру. Так Эдвард Тич по прозвищу «Чёрная Борода» послужил прототипом пирата Флинта в романе Стивенсона «Остров сокровищ».

Франсуа Л'Олонэ вошёл в историю Карибского пиратства как один из самых жестоких флибустьеров и руководитель первого удачного сухопутного штурма крепости, предпринятого пиратами. Умер капитан, попав в руки дикарей. Они его зажарили.

Ну и, конечно, знаменитый Генри Морган по кличке «Жестокий». Морган допиратствовался до поста вице-губернатора Ямайки. В 50 лет он был толстым стариком, страдающим циррозом печени из-за неумеренного пьянства. Тем не менее, он — один из немногих пиратов, умерших своей смертью.

▲ Генри, где партия Чёрных Меток, которую я заказывал тебе на прошлой неделе?!

испанцев, то их, кажется, не любил никто. Пираты искали союза с кем выгодно и с одинаковым удовольствием брали на абордаж корабли под любым флагом.

В синем море-окияне **Pirates!** тебе никогда не придется скучать. Поиски пропавшей сестры или поимка Генри Моргана — это далеко не все доступные развлечения. Хочешь — можешь со всеми дружить, а также заниматься спекуляциями — купил специи в Тортуге по три, в Гаване продал по пять.

Хочешь — забей на условности и топи всех подряд: своих, чужих и тех, кто под руку попадётся. Вскоре в каждом прибрежном городе тебя начнут встречать пушечным салютом — но для флибустьера это не помеха. Собери большую шайку и возьми город штурмом — было ваше, стало наше.

Можно, напротив, пробраться в город тайком. При лунном свете порт выглядит гораздо менее дружелюбным. Улицы пусты, двери домов закрыты наглухо, а по улицам бродит охрана, высматривая чужаков. Лучше не попадаться им на глаза — если тебя заметят, поднимется тревога, со всех сторон набегут стражи закона, и смыться не удастся. Из городской каталажки можно выбраться лишь двумя способами: дать взятку тюремщикам либо отсидеть положенный срок и выйти на свободу с чистой совестью. Хватит её, правда, ненадолго.

МОГУ КОПАТЬ

Pirates! — это стратегия «с элементами». Элементами чего? Да чего угодно! Чтобы забава не наскучила тебе через час, игра наполнена множеством мини-игр.

▲ — Мой Шворц длиннее твоего! Сдавайся! — Я подумаю...

Для начала просто поплавай по морям, поброди по портовым тавернам, собирая информацию и покупая разные полезные вещицы. В морских сражениях крутись юлой, не подставляйся под залп и вовремя меняй заряды в пушках на те, что наиболее уместны в сложившейся ситуации.

В игре около двадцати типов кораблей. Ты без особого труда найдёшь тот, что подходит тебе: быстрый бриг или медленный, но прекрасно вооруженный галеон. В бою одни заряды здорово калечат вражеское судно и его вооружение, другие рвут паруса в клочья, замедляя ход корабля и не давая противнику сбежать, третьи косят команду, что твоя старуха Смерть. Когда все аргументы исчерпаны, смело иди на абордаж.

ВЫЯСНЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Как только корабли сошлись, начинается новая мини-игра. Независимо от того, сколько бравых корсаров в твоей команде, исход схватки решает фехтовальный поединок. Твой alter ego, игриво помахивая рапирой, один на один выясняет отношения с вражеским капитаном.

В арсенале всего три удара и несколько оборонительных движений, но для создания иллюзии яркого и яростного поединка их достаточно. Выпад, выпад, снова выпад; уклоняешься от шпаги неприветливого капитана и пинком скидываешь его на нижнюю палубу. Запрыгнув на перила, соскальзываешь вниз и очередным фехтовальным финтом загоняешь мерзавца в пламя, полыхающее на палубе. Вереща и смешно разма-



МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ

Маразм крепчал, деревья гнулись

Как и у любого проекта, у **Pirates!** были сроки сдачи. Пользуясь своим громким именем, Мейер несколько раз сдвигал их, умоляя дать ему время на шлифовку игры, но дедлайн всё-таки пришел. Из игры на ходу выбрасывались или заменялись разные детали. Остановимся на самом забавном моменте — поскольку в Америке, да и во всем мире против табакокурения развязана настоящая война, Сида уломали исключить табак из списка товаров, которыми можно торговать в портах. Кстати, в мануале к игре упоминание о торговле табаком сохранилось.

▲ — Ну что, негодяй, будешь ещё торговать причиной раковых заболеваний?! — Ну ладно, ладно...

хивая руками, он прыгает в воду. Победа! Теперь можно подсчитывать награбленное, принимать в свою команду новобранцев из вражеского экипажа (восхищенные тобой, они так и рвутся в пираты) и плыть дальше.

Что у нас дальше в ежедневнике записано? Ага, штурм Санта Марты, небольшого прибрежного городка. В атаку!

КАКОЕ КОВАРСТВО!

Слава о новом капитане Бладе быстро ставит на уши Карибы. Поскольку все воюют со всеми, тебе всегда где-нибудь будут рады. Топишь много испанских галеонов? Что ж, французы примут тебя как родного. Губернатор поздравит со званием Адмирала, подарит земельное владение и познакомит со своей дочерью.

Мешаешь спокойно жить англичанам? Тогда твои друзья — испанцы. Они, конечно, пожурят за пару потопленных галеонов, но ты виновато пожмёшь плечами — мол, обознался, — и конфликт исчерпан.

Приноровившись, можно пиратствовать направо-налево и при этом получать титулы и земли от всех. Главное — не перебарщивать с насилием, а воевать с толком, по-джентльменски.

Одна из интереснейших деталей игры — ты можешь действительно влиять на политическую расстановку сил на Карибах. Простой пример: голландцы воюют с англичанами. Ты под голландским флагом захватываешь несколько британских городов, и вот уже Англия жаждет мира. Что делаешь ты, стратег, верный заветам Макиавелли?

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 3 700MHZ / PENTIUM 4 1.5GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 32MB / 128MB



▲ Нет, ну вы таки посмотрите на этого поца! У всех кавалеры как люди, а это что за раскоряка?!

Быстренько переходишь на сторону французов и перехватываешь корабль, с которым был послан мирный договор. Война голландцев и англичан продолжается на благо Франции.

ДАМЫ ПРИГЛАШАЮТ КАВАЛЕРОВ

Единственное, что кажется лишним в **Pirates!** — балы с губернаторскими дочками. Сложно понять, с какого перепоя в игре появились... танцы! Что танцуем — менуэт или полонез, — разобрать трудно, потому что пока герой вытанцовывает с очередной барышней, выкидывая коленца и подергивая плечиками, ты судорожно долбишь пальцами по клавиатуре, управляя его движениями.

Оттанцевал обязательную программу на 5.8 или 6.0 — и красотка твоя. Вместе со своим сердцем она вручит полезный подарок: камзол, защищающий на поле брани, или же подзорную трубу, позволяющую в море издалека примечать опасные рифы.

Вот только после дюжины таких увеселительных мероприятий не хочется уже ни сердца губернаторской дочери, ни камзола «с карманами». Однообразные балы быстро приедаются; вскоре на вопрос губернатора «Не желаете ли сходить на бал с моей дочерью?» ты бормочешь под нос: «Лучше — смерть!», жалея об упущенных нужных подарках.



Сид Мейер подарил нам удивительный мир, в котором можно жить месяцами, забыв про работу, семью и друзей. Как и любой мир, этот — увы — несовершенен. Иногда жить в нём слишком легко, иногда слишком сложно. Есть и рутина — вроде бальных танцев и долгих плаваний из пункта А в пункт Б.

Тем не менее, мир **Sid Meier's Pirates!** — живой, красивый и захватывающий. Игра никогда не кажется «вымученной», и время за ней ты проводишь с удовольствием.

Так оно и должно быть. ■

Иван Гусев

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Heroes of Ножа & Топора

Захват портовых городов в **Sid Meier's Pirates!** — очень занимательная мини-игра. Она неуловимо напоминает морской бой и крестики-нолики, знакомые ещё со школы — возможно, тем, что карта тоже расчерчена на квадратики. Несколько отрядов пиратов высаживаются на берег. Им навстречу выходит гарнизон порта. Сближаемся. Битва ведётся в пошаговом режиме: ход делаешь ты, ход делают враги. Успех операции завис ит от того, насколько правильно ты расставил буканьеров. Продуманный обход с фланга — и вот уже гарнизон драпает с поля боя. Можешь прибивать свой щит на городских воротах и собирать добычу.

ИГРА: SCRAPLAND • **ИЗДАТЕЛЬ:** ENLIGHT SOFTWARE / АКЕЛЛА • **РАЗРАБОТЧИК:** MERCURY STEAM • **ЖАНР:** ACTION / ADVENTURE



SCRAPLAND

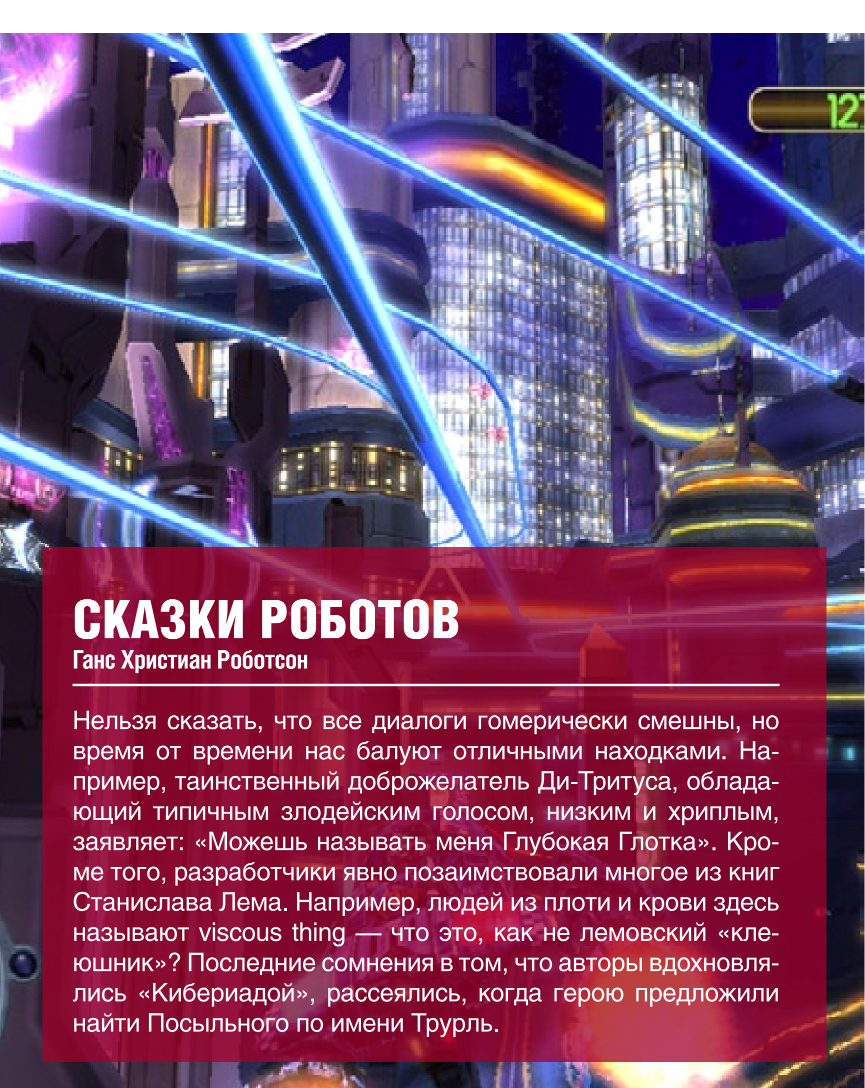
КИБЕРИАДА АМЕРИКЭНА МАКГИ



Одно из несомненных преимуществ неорганической жизни заключается в лёгкости путешествий по Вселенной. Не надо тащить с собой воздух, еду и воду, ложиться на годы в холодильник и заботиться о впавшей в кому подруге жизни (женщина изначально была резиновая, о чём космонавту забыли сообщить в инструкции). Всё, что нужно — это собственноручно собранный драндулет, гордая харлеевская посадка и первичные навыки межзвёздной навигации. Единственный недостаток — даже если ты наденешь плащ, он всё равно не будет красиво развеваться. Поэтому плащ — отставить.



▲ «Граждане, не толпимся, расходимся! Это плановое профилактическое



СКАЗКИ РОБОТОВ

Ганс Христиан Роботсон

Нельзя сказать, что все диалоги гомерически смешны, но время от времени нас балуют отличными находками. Например, таинственный доброжелатель Ди-Тритуса, обладающий типичным злодейским голосом, низким и хриплым, заявляет: «Можешь называть меня Глубокая Глотка». Кроме того, разработчики явно позаимствовали многое из книг Станислава Лема. Например, людей из плоти и крови здесь называют viscous thing — что это, как не лемовский «клеюшник»? Последние сомнения в том, что авторы вдохновлялись «Кибериадой», рассеялись, когда герою предложили найти Посыльного по имени Трурль.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ПОДОНКИ

Наш герой, D-Tritus Debris (в вольном переводе на русский — Лом Железный) в буквальном смысле слова нашёл себя на помойке. Найдя, моментально собрал на коленке космобайк и рванул покорять Вселенную при помощи пары больших наивных глаз, обаятельнейшей улыбки и единственного настоящего достоинства — сокрушительного трындюля с правой руки по средней кнопке мыши.

Первым же встреченным миром оказался собственно Scrapland, обиталище коррумпированных копов, лицемерных священнослужителей, алкашей-наёмников и прочих галактических отбросов. Все они роботы, но это их вряд ли извиняет.

В общем, первый контакт Ди-Тритуса с окружающим миром трудно назвать дружественным. Ошеломив для начала требованиями предъявить регистрацию и прочитав лекцию на тему «труд освобождает», нашему герою впарили наиболее презираемую профессию на планете — журналиста. Да, любят нашего брата разработчики. И надо признаться — за дело любят.

МЫ ВЕСЁЛЫЕ РЕБЯТА, РАЗБИТНЫЕ АВТОМАТЫ

Сердце этого мира — Великая База Данных, в которой хранятся резервные копии каждого робота. Стоит заплатить любому из кибер-епископов, и в случае смерти тебя восстановят краше прежнего. Разумеется, такие панибратские отношения с Вечностью не могли не породить определённых последствий. Всё, что интересует роботов — драки, пари, воздушные гонки и азартные игры.

По поводу Scrapland в форумах давно ведутся горячие споры — «Ни фига это не Grand Theft Auto, это Beyond Good & Evil в чистом виде!». Нам же игровой процесс больше всего напоминает... Mafia. Все задания, выполняемые по сюжету, сводятся к тому, чтобы кого-нибудь грохнуть или обогнать. В награду ты, возможно, получишь очередной кусочек детективной истории, но чаще — новую миссию.

Разумеется, вскоре после того, как Ди-Тритус заступил на должность, произошло чудовищное по жестокости (мазохистский массаж — лишь одна из деталей происшествия; впрочем, показательная) убийство Архиепископа Химерийского. Это бы ещё полбеды, но из Великой Базы Данных украдена его матрица... Ну, что называется, с почином.

ЭЛЕКТРОБОРОТЕНЬ В ПОГОНАХ И БЕЗ

«Пешеходная» часть проста, как блин. Бегаешь за маркером на радаре, вступаешь в беседы с персонажами, помеченными (чтобы уж точно не перепутать) жирной жёлтой стрелкой, и время от времени выдаёшь всем по первое число, благо никто по-настоящему не умирает, а тревога заканчивается на редкость быстро. Гвоздь программы — то, что практически с самого начала игры твой робот может присвоить любое из 14-ти (помимо своего собственного) доступных кибернетических тел.

Конечно же, украшение коллекции — робокопы или, правильнее будет сказать, робохапы, ибо местные полицейские не умеют ничего, кроме как вымогать деньги. Причём обнаглевшие механизмы даже не утруждают себя измышлением благовидных предлогов, а так сразу и огорошивают: «Деньги давай!». Стоит только увидеть эти зловеще выпяченные челюсти, эти тупо-подозрительные маленькие глазки, этот крошечный лоб, в который намертво впечатана бляха... Нелюбовь к силам правопорядка — пожалуй, одна из самых интернациональных черт.

Впрочем, если хочешь подзаработать, к твоим услугам намного более эффективная машина — банковский служащий. Этот деньги банально ворует, причём в гораздо больших количествах. А вот в бою незаменима прелестная Бетти, секс-символ мира роботов (как ты думаешь, зачем механической женщине Эти Штуки?..). Помимо того, что играть за неё человеку мужского пола будет радостно вдвойне, её огненная волна — самое мощное оружие среди доступных в наземной части.

А Я ВСЁ ЛЕТАЛА...

В воздухе над городом мы проведём гораздо больше времени, чем в помещении, и авторы постарались, чтобы нам там было удобно. Управление интуитивно понятное; большинство аппаратов слушается беспрекословно и незнакомо с понятием инерции — стоит снять палец с клавиши «вперёд», и через секунду ты останавливаешься. Полезная вещь, особенно когда вокруг такие красоты. Столкновение со стеной или другой машиной не грозит ничем, кроме потери скорости. Нет, использовать Scrapland в качестве тренажера по вождению не стоит.

Здесь действительно можно жить. Город такой яркий, что, закрыв глаза, продолжаешь его видеть, а неспешные или, наоборот, стремительные полёты над его кварталами



▲ — Скажите, а кто вас стриг? — Мастер! — Я вижу, что мастер... А по профессии он кто?



▲ Опять прикуриватель барахлит...

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 1GHZ / PENTIUM 4 2GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

РАЗНООБРАЗИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ЖИЗНИ

Развлекись, как настоящий морской волк

У заёмных тел есть и ещё более интересные преимущества. Например, Посыльный, Бихолдер и Нянька могут летать. Робот-степлер пролезает в самые мелкие тоннели и отлично прыгает (все эти ящики на складах наставлены специально для него). Мэр усыпляет всех остальных своими речами, Чиновник — замедляет время, а Начальник полиции — рыгает. В последнем смысла никакого, но смешно.

Кстати, представления о заботе у роботов своеобразные. Знаешь, чем занимается Нянька? Она (он, оно?) перезагружает других роботов ударом по голове. Натуральной такой кувалдой, которая занимает бОльшую часть её железного тела. Правда, забить этим прибором до смерти нельзя. Пробовали.

▲ Клоп имени Дарт Вейдера.



▲ Нет, птичка вылетела уже давно.

завораживают. Время от времени фоновая музыка перемежается трогательными звуковыми эффектами, напоминающими «Тайну третьей планеты». Зато во время боев включаются страшно задорные мотивы — не ясно, как этот стиль называется, но за душу берёт.

Одно из главных удовольствий в игре — конструирование собственных аэробайков. Любой корабль, чертежи которого у тебя есть, можно принять за основу. Дальше — установить на него то, что тебе нравится и наслаждаться агрегатом собственноручной сборки. Правда, элементов конструктора всего четыре: собственно корпус, движок, оружие (6 видов) и броня. Последняя измеряется исключительно в цифрах.

КРЕСЛО И КОФЕ ЖДУТ

Лёгкий фантастический детектив — не лучший ли это способ скрасить выходные? Не лучший, конечно. Где-то на третьем месте после хорошего секса и алкоголя. Ну а если детектив сочетается с полетами и стрельбой в неоново-киберпанковском антураже? Хм, тогда уже стоит подумать…

Елена Агапова

ИГРА: FLATOUT • **ИЗДАТЕЛЬ:** EMPIRE INTERACTIVE / БУКА • **РАЗРАБОТЧИК:** BUGBEAR • **ЖАНР:** RACING



FLATOUT

НЕ ЩАДЯ КАПОТА СВОЕГО

Купить на скопленные несколько тысяч долларов старое, чуть живое корыто на колесах. Устроить ему капитальный ремонт двигателя, перебрать коробку, поставить турбонаддув с интеркулером, заменить старые колёсные диски и проржавевшие панели кузова; покрасить, подлатать... А потом ласково обнять чугунный столб на скорости 130 километров в час. Испытать фирменный полет через лобовое стекло на несколько десятков метров — и... всё по новой.

ДУРАКИ

Примерно такой порядок действий ожидается от тебя в игре **FlatOut**, возрождающей в памяти незабвенные «гонки на выживание», как-то вдруг скоропостижно пропавшие с наших телеэкранов. За одним исключением: машина между заездами, видимо, чинится то ли за счёт спонсоров, то ли за счёт страховой компании, а кошелек игрока от этого не страдает.

Притягательность этой схемы — долго собирать, а потом быстро сломать — необъяснима. Даже маленькие дети, собирая свои нехитрые авто из конструктора «Лего», первым делом устраивают им жёсткую серию краш-тестов. Здесь мы видим что-то похожее — выигранные на заездах деньги тратятся в основном на прикручивание новых железяк к твоему авто. Выбор их (железяк; машин всего пяток) весьма обширен: тут тебе и турбины, и амортизаторы, и карбоновые тормозные диски, и всякие молдинги-спойлеры, и куча всего сверху. До определённого момента потратить деньги куда как проще, чем их заработать.

Пополнить свой счёт тоже, в принципе, нетрудно: нужно выигрывать заезды; на худой конец — приезжать в тройке. Дополнительные долларовые бонусы раздаются за успешное уничтожение того, что в принципе можно разнести — об этом ниже.

ДУРАКИ НА ДОРОГАХ

Сразу возникает вопрос: а просто ли здесь выиграть? Отвечаем: да, точно так же, как и проиграть. Управляемые компьютером водители ведут себя совсем как живые; пожалуй, так здорово это ещё не было реа-



ЦЕНА ВОПРОСА

Вгоняй меня в долги, вгоняй...

Если подойти к вопросу с житейско-экономической точки зрения, участвовать в соревнованиях **FlatOut** не согласился бы ни один гонщик. Средняя стоимость машины — $3500, с учётом навески, тюнинга, обслуживания и прочих расходов (куда входят, в числе прочего, послегоночные девушки и шампанское) она возрастает тысяч до десяти. Причём, судя по количеству повреждений, едва ли даже десять процентов деталей доживает до следующей гонки. А теперь — самое интересное: на стартовых трассах победа оценивается всего в $1000. В дальнейшем цена успеха возрастает, но отнюдь не так быстро, как хотелось бы. Неужели у них такие богатые спонсоры?





лизовано нигде. Они обгоняют, подрезают и выталкивают друг друга с трассы; сносят рекламные щиты, иногда ошибаются в поворотах, грамотно используют ускорители и обычно приезжают к финишу такими же раздолбанными, как и ты.

Так же умно подобрана и сложность игры в целом. С одной стороны, **FlatOut**, как правильная аркада (то есть то, во что можно поиграть полчаса в рабочем перерыве), не травмирует тебя высокой сложностью. Она прощает мелкие ошибки: не швыряет машину в адское торнадо, стоит чуть переборщить с газом на выходе из виража, и не заставит часами оттачивать мастерство. Однако если вспомнить «правильные» драйверские навыки, результаты тут же поползут в гору. Доказано Zanussi.

Без окон, без дверей — что такое? А вот и неправильно — это Blockhead после четырёх кругов в тёплой компании семи таких же водил.

Для самых безбашенных есть специальные режимы игры. Соревнования проходят по системе «у кого больше дури в голове»: стоит хотя бы упомянуть местный аналог прыжков с трамплина. Машина резко тормозит у края трамплина и запускает водителя в фирменный полёт через лобовое стекло. На дальность.

Ну что с ними поделаешь?

ДОРОГИ

Если же злые соперники отломали от твоей машины двери и полкапота, и теперь из троящего двигателя валят клубы сизого тракторного дыма, а рулевая рейка погнута так, что баранку неуклонно тянет вправо — не спеши выходить в меню. Лучше оглядись по сторонам. Благо **FlatOut** есть, что нам показать.

Хотя разнообразие машин в игре невелико, каждая из них просто просится стать лакированной моделью в масштабе 1:43 и встать на полочку. Пестреет реклама, блестят наполироленные бока и хромированные трубы, весело поигрывает клапанами двигатель. Такую красоту и поцарапать-то жалко, если не знать, что в начале следующей гонки всё снова будет как новенькое. Такие бы машины в **Richard Burns Rally** — получилась бы вообще идеальная игра.

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1.5GHZ / PENTIUM 4 2.4GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

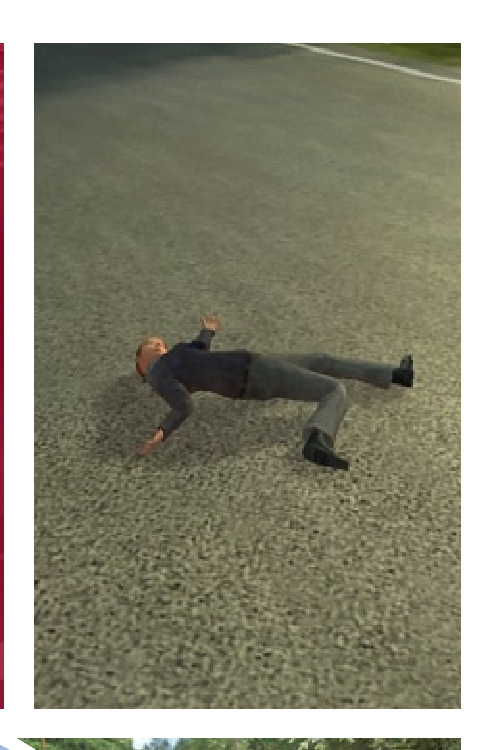
НЕПЕРЕВОДИМАЯ ИГРА СЛОВ

Ду ю спик инглиш?

Компания «Бука», издающая **FlatOut** в России, не стала переводить название игры на русский язык. Мы решили разобраться и предложить свои варианты перевода, один маразматичнее другого.

1. «Дураки, убирайтесь!»
2. «Вялый аут»
3. «Нет — проколотым шинам!»
4. «Вон из квартиры!»
5. «Скучно снаружи»

Надо отметить, что наиболее «разговорный» вариант перевода — «из кожи вон» — тоже не идеален. Он бы лучше смотрелся на коробке **Manhunt** или какой-нибудь игры про маньяков и убийц. А вообще «flat-out» в автомобильном контексте означает всего-навсего «на предельной скорости».











FlatOut ну никак не может считаться серьёзным автосимулятором, однако количество и качество трасс приятно удивляет, если не сказать — поражает. Здесь и умилительные гонки по лесным опушкам на фоне заходящего солнца, и толчея в песчаных карьерах с заносами и клубами пыли, и занесённые снегом северные пейзажи. Причём всё это смотрится так живо, что кажется, будто хитрые разработчики открыли секрет вечной молодости для графики, этакий восстанавливающий крем с витаминами и маслом, конечно, жожоба.

ПРИШЁЛ, УВИДЕЛ, РАЗЛОМАЛ

Но самое интересное в игре даже не это. Самое — это идея всеобщей деструкции, которую Bugbear изо всех сил несут в народ. Это уже не изобразительное средство или там демонстрация технологий и физических расчётов — это становится стилем жизни.

Во-первых, нерушимы здесь только деревья и некоторые столбы (расставленные, по закону подлости, в самых неподобающих для того местах). Всё остальное: рекламные щиты, заграждения, горы брёвен, бочек и прочего мусора, какие-то непонятные металлоконструкции, отбойники из шин — с искрами и жутким грохотом валится наземь, иногда оставляя соперников погребёнными под обломками. И что самое приятное: это не просто можно, это нужно делать.

Речь даже не о деньгах, которыми после заезда премируются самые большие дуболомы. Дело в другом: каждый удар пополняет энергию ускорителей. Работает это изящно до крайности: три машины, устроившие крупный завал, получают такой бонус, что буквально за несколько секунд догоняют лидеров. И так проходит весь заезд: впервые, пожалуй, едущий без ошибок лидер не может чувствовать себя в безопасности. Потолкаются, накопят энергии, съедят и оставят кусать пыль на обочине.

Приходится совмещать приятное с полезным: за одну гонку можно и хорошенько погоняться, и дюжину раз здорово в кого-нибудь въехать. Близкий к идеалу способ расслабиться, если выдалось немного свободного времени. ■

Роман Овсянников

ИГРА: ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ • **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С • **РАЗРАБОТЧИК:** XBOW SOFTWARE • **ЖАНР:** STRATEGY / RPG





ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ

НАЗАД В ДЕТСТВО

Это игра для нас. Для тех, кто в детстве хотел стать космонавтом, но по какому-то недоразумению вместо скафандра постоянно надевает выглаженные сорочки. Для тех, кто играя в солдатиков любил придумывать повод для резни с многочисленными поворотами и неожиданностями. Для тех, кто любил всё, что связано с пиратами, и где-то в глубине души до сих пор мечтает о повязке на глаз, попугае на плече и бочках рома в трюмах.

И НЕМНОГО КОСМОСА

Идею для сюжета разработчики взяли прямиком из детства. Примерно с такими же мыслями все мы когда-то устраивали бойни солдатиков на ковре гостиной. Три корпорации делят весь мир как имущество покойного дедушки — с кровью, криками и интригами. У каждой из них есть свои сильные и слабые стороны, поэтому война между ними просто не может закончиться чьей-то победой.

Присутствует и некое номинальное правительство, которое может дать отпор всем трём корпорациям. Кроме этих сил тебе придётся столкнуться с пиратами и другими независимыми наёмниками. В довершение ко всему по ходу действия появляются новые участники — вышедшие из под контроля интеллектуальные роботы и непонятно откуда взявшийся высокоразвитый инопланетный разум.

Главный герой же — простой парень, которому все эти перипетии ни к чему. Ему свою торговую посудину надо отремонтировать, жену накормить, детей спать уложить. Не до политики и интриг. Во всяком случае, так было, пока на корабль героя не напали пираты.

Еле спасшись, он заходит в один из ближайших баров. И там за пьяными разговорами находит себе компаньона для создания группы наёмников. Всю дальнейшую истории о том, как эти двое пьянчужек-торгашей станут чуть ли не спасителями человечества, тебе предстоит наблюдать собственными глазами. Более того, ты будешь и участвовать в этом процессе, и руководить им. Всё как в детстве!

НА СТОЛЕ ИЛИ НА ПОЛУ?

Идти к этой цели придётся по чёткой линии, проведенной создателями игры, но с небольшими вариациями: взять дополнительное задание или нет, взять это задание сейчас или позже. Зато способов проходить



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 800MHZ / PENTIUM 4 1.8GHZ • **RAM:** 128MB / 256GB • **VIDEO:** 32MB / 128MB



▲ Кто так летает?! Ты что по встречке шпаришь, как у себя дома?!



▲ А потом пришёл Зловещий Логотип Apple и всех победил...

миссии масса — и в этом главная прелесть «Звёздных волков».

Можно на первых порах выполнять все побочные задания, аккуратно расправляться со всеми противниками и даже тихонько грабить торговые корабли. Правда, здесь придется вспомнить свои детские развлечения с солдатиками, постоянно выставлять игру на паузу и пальцами тыкать каждому кораблю, чем и в кого плеваться. Делать это трудно — нужно постоянно оценивать ситуацию, отдавать каждому члену команды разные указания, используя преимущества их профессий.

Но уже через несколько миссий, пройденных в таком режиме, у тебя скопится достаточно денег, чтобы вооружить своих бойцов по последнему слову техники, делая из них смертоносную команду. И тогда размышлять над тактикой боя уже не нужно. Включаешь общую карту, максимальную скорость — и выносишь всех в пределах видимости.

Любители тактических stealth-симуляторов могут проходить игру, не нарываясь на лишних противников и не отвлекаясь на побочные миссии. Просто выполнять основные задания и продвигаться по сюжету. Опасностей минимум, интриги никакой... но ведь кому-то нравится **Splinter Cell**?

ГДЕ МОЯ КОЛЬЧУГА?

Определить жанровую принадлежность «Звёздных Волков» не так-то просто. Есть кусочки RPG, например, дерево скиллов — точь в точь, как в **Diablo II**. Есть разделение персонажей на классы, хотя уникальных умений на деле совсем немного — со временем любой персонаж превращается в универсального бойца с одной или двумя собственными фишками. Одни блокируют компьютер на любом корабле на короткое время, лишая его и защиты, и возможности двигаться. Другие благоприятно воздействуют на членов команды.

Если использовать режим паузы, можно сказать, что в «Звёздных Волках» присутствуют и элементы пошаговой тактики. К тому же, даже при лучшем снаряжении твоей команды, у противника есть шансы одержать победу, если он намного превосходит тебя по численности и грамотно использует её.

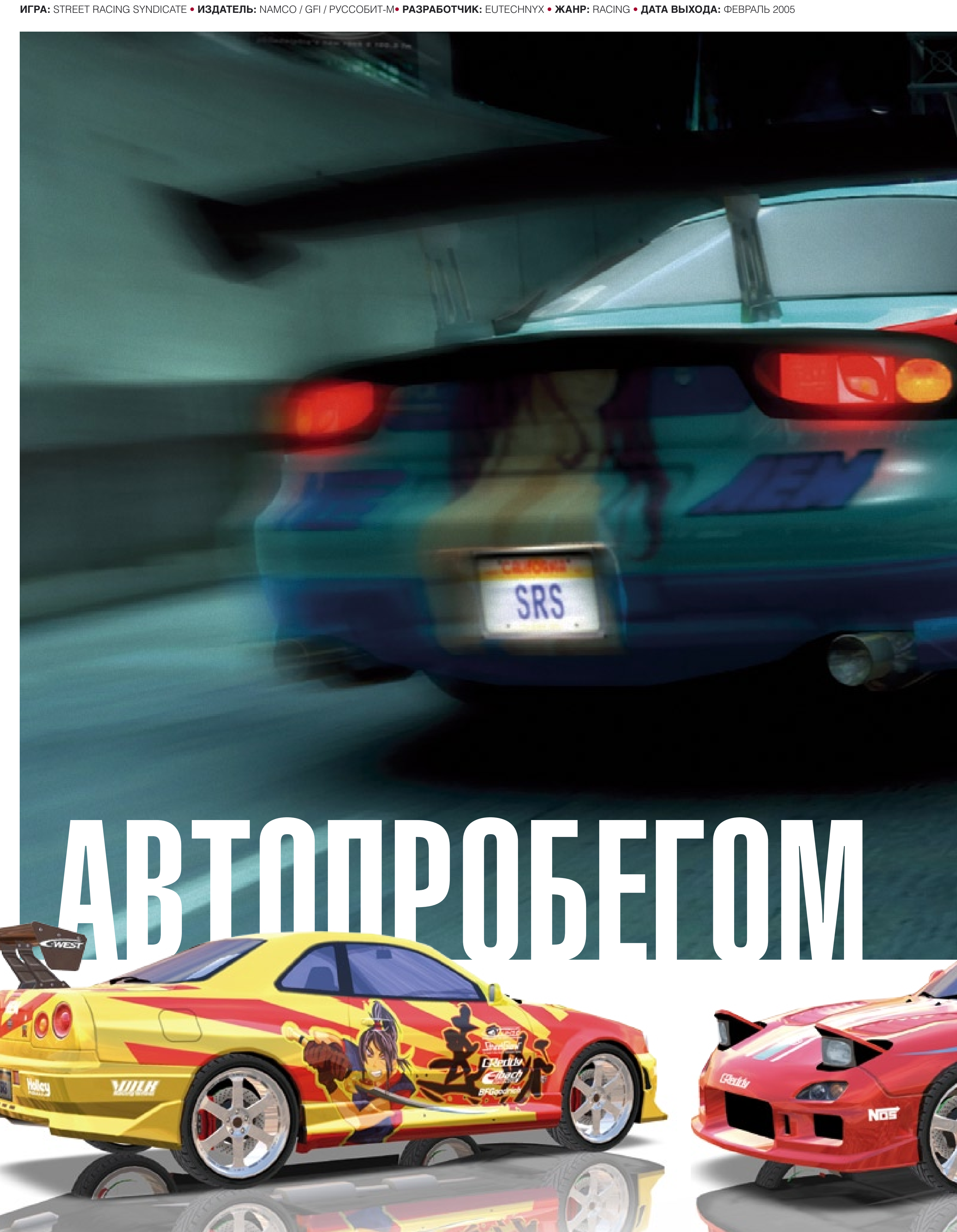
Битвы от миссии к миссии приобретают всё больший размах. Если первые схватки напоминают потасовку петухов в курятнике, то финальная битва запомнится надолго.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ИГРУШКИ

«Звёздные Волки» — это просто игра на несколько вечеров. Ты не будешь вспоминать её после прохождения; не опоздаешь из-за неё ни на одно совещание. Тебя не зацепят её герои, по дороге на работу ты не будешь размышлять, поймают этого ловкого пирата или нет. Но когда ты будешь двигать ненастоящие космические корабли по нарисованным космическим просторам, в тебе будет пробуждаться такое забавное ощущение... Прямо как в детстве. Хочешь поностальгировать? ■

Эдуард Лухт

ИГРА: STREET RACING SYNDICATE • **ИЗДАТЕЛЬ:** NAMCO / GFI / РУССОБИТ-М • **РАЗРАБОТЧИК:** EUTECHNYX • **ЖАНР:** RACING • **ДАТА ВЫХОДА:** ФЕВРАЛЬ 2005



АВТОПРОБЕГОМ



Пока весь цивилизованный компьютерно-игровой мир проходит и обсуждает недавно случившийся Need for Speed Underground 2, и радуется тамошнему блеску и лоску, RE: взглянул прямиком в свирепые глаза его главного конкурента — Street Racing Syndicate. Тот, надо сказать, взгляд выдержал без труда. Стало быть, вырастет и будет сильным.

ПО БЕЗДЕНЕЖЬЮ

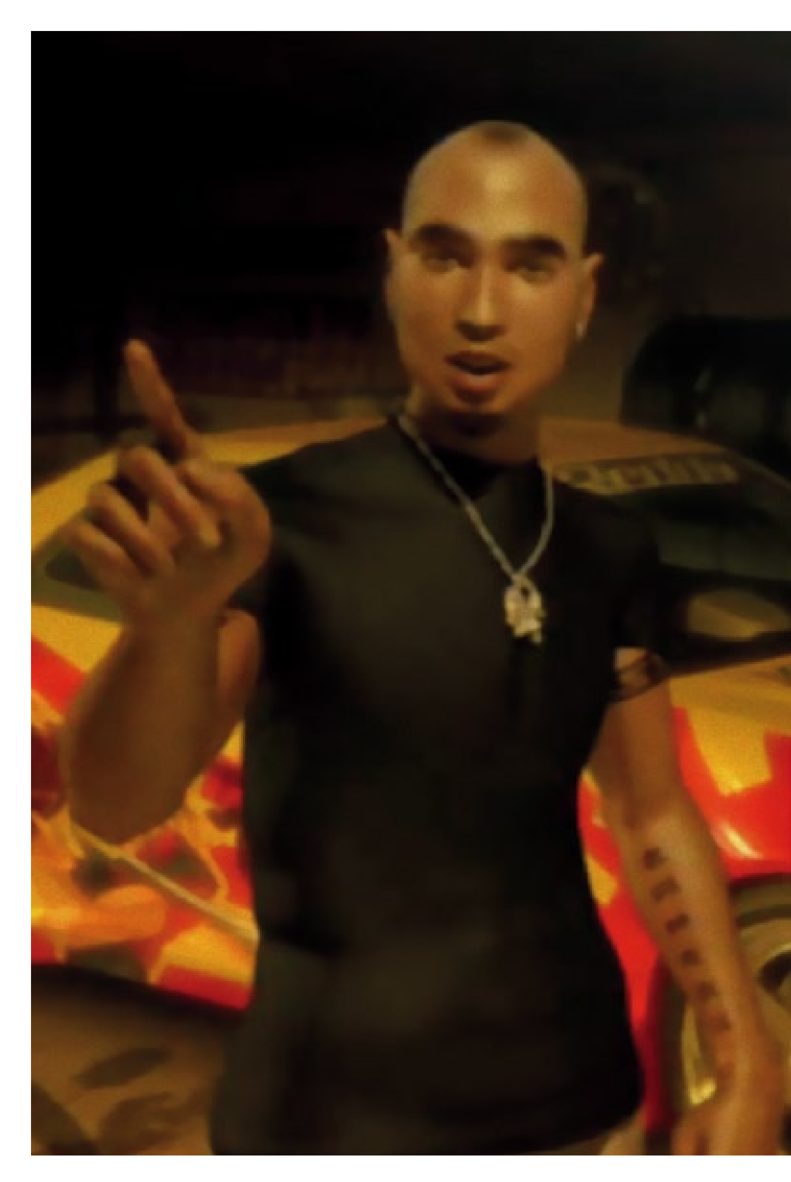


ШЕРЕМЕТЬЕВО — LAX

Встреча с чудом состоялась в московском офисе транснационального издателя Game Factory Interactive, уютно расположившегося в центре столицы [далее из логики текста должен следовать телефон компании-застройщика, количество свободных офисов и что-нибудь про новогодние скидки — ред.]. Рёв моторов сопровождался распитием чая и беседой с очаровательной Ольгой Пак, PR-менеджером GFI. Главную тему разговора можно выразить примерно так: «Сделай тут денег побольше, нам потом доигрывать».

Street Racing Syndicate предоставляет в твоё распоряжение целый город. Не в том смысле, что ты им распоряжаешься, а в смысле — волен ездить где угодно и делать что хочешь. Нам показали готовый Лос-Анджелес (говорят, даже похож на настоящий); в релизной версии городов будет ещё несколько.

L.A. мы наблюдаем впотьмах, глаза режут огни неоновой рекламы круглосуточных супермаркетов и порнокинотеатров. Стрит-рейсеры выходят на дороги глубокой ночью. Они или, как вампиры, боятся солнечного света, или, как оборотни, днём превращаются в обычных людей.



НЕ СПИТСЯ?

Город не спит, он только притворяется. Карта Лос-Анджелеса расцвечена разноцветными точками — это места, где ты можешь «засветиться» и с кем-нибудь погонять. Цвет точек разный, но суть одна: тише едешь — больше задолжаешь. Также на карте отмечен гараж, где можно подрих-





— Рома, это стартовый заезд, его надо выиграть!

— Ну ты даёшь — здесь ещё никто не приходил НЕ первым...

— Кстати, оставь, пожалуйста, мне свой аккаунт, а то я никак из банкротства выйти не могу...

Ольга Пак

товать пострадавшую в боях машину (на это уходит половина дохода), и, конечно, магазин запчастей и разновсяких тюнинговых штучек — Мекка любого уличного гонщика.

Очень здорово, что вовсе не обязательно собственноручно ехать из одного пункта в другой через весь город с риском поссориться с полицией или просто куда-нибудь вмазаться. Легкое прикосновение к «пробелу» — и ты на месте. Ругавшимся на надоедающие поездки туда-сюда в **Need for Speed Underground 2** посвящается.

Город любит роскошь. Игрок всегда найдёт возможность потратить свои доллары... или человека, готового у него эти доллары отобрать в честном поединке. Конечная цель — пересесть с дохленькой «Мазды» или «Тойоты» на, например, упакованный по самую крышу Lancer Evo VII, набирающий 100 км/час за 2.9 секунды. Просто для справки: болид «Формулы-1» разгоняется до сотни за три секунды. И ещё просто для справки: гараж игрока в **Street Racing Syndicate** рассчитан на 50 (пятьдесят) автомобилей. То есть простор для самовыражения — невероятный.

ДРАЙВ-ТЕСТ

Впечатления от собственно игры остаются весьма и весьма позитивные. В первую очередь потому, что **Street Racing Syndicate** очень быстро работает и красиво выглядит. К красивым и умным девушкам ведь отношение всегда немножко другое, правда?

Видны некоторые консольные особенности графики, но в данном случае они только на пользу: игра смотрится очень стильно, и ещё более стильно умеет себя показать.



▲ Где-то тут есть такая специальная деталь, чтоб зарабатывать побольше денег...





Повторы после заезда с деланы здорово (потому что всё очень быстро и динамично), вдобавок к этому для пущего эффекта на них налагается всякая обработка, типа сепии или перехода в чёрно-белый. Такое мы редко где видели.

Выигрывать у компьютера достаточно легко (хотя он любит включать nitro и накатывать на финиш с ускорением), однако это может сыграть злую шутку. Чем дальше ездишь, тем больше хочется поставить на кон, а, следовательно — выше риск остаться без штанов и с разбитым мотором, на котором уже физически никого не обогнать. Начинай сначала.

РАСТИ БОЛЬШОЙ

Тем не менее, нам удалось показать неплохие результаты, завоевать уважение поклонников (respect здесь измеряется в баллах) и даже скопить на турбонагнетатель к мотору. Потом врезаться за полкруга до финиша в ограду и проиграть две тысячи долларов. Покататься и по ночным кварталам, и по заваленному мусором гетто. И поймать последние лучи заката где-то на окраинах города. И даже один раз перевернуться на крышу.

Удалось также послушать отличный хип-хоп в перерывах между заездами. И посмотреть на красивых девушек в главном меню.

Что хочется отметить: до выхода ещё пара месяцев, но игра уже живет. А когда к ней добавятся новые города, трассы и задания, устоять будет ещё труднее... А не приобрести ли наконец руль? ■

Роман Овсянников

ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:



Scrapland
American'ская мечта нашлась на свалке.



Half-Life 2
Жизнь и замечательные приключения Гордона Фримена. Часть вторая.



Vampire the Masquerade: Bloodlines
Настоящие реки крови в долгожданном продолжении гениальной RPG!



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Правильная комплектация
Двухслойный DVD или 3 CD

Правильный объем
240 страниц





ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD
8.5Gb
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ВИДЕО!!!

А также:

- Дневники разработчиков. Чем был так страшен «Карибский кризис»?
- Обрати внимание! Мы уже играли в «Альфа-Антитеррор» и PARKAN 2!
- Разговор по душам. Олег Медокс – человек и самолет!
- Special. Самые привлекательные дамы игровой вселенной!
- Рецензии на NFS Underground 2, NBA 2005, XPAND RALLY, Locomotion, «Звездные волки»...

И многое-многое другое!

Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай

ТОЛЬКО PC ИГРЫ

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

(game)land

ИГРА: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION • **ИЗДАТЕЛЬ:** BETHESDA SOFTWORKS • **РАЗРАБОТЧИК:** BETHESDA SOFTWORKS • **ЖАНР:** RPG • **ДАТА ВЫХОДА:** 2005



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

НИЧТО НЕ ЗАБЫТО



БЫСТРЕЕ. ВЫШЕ. СИЛЬНЕЕ.

Откуда есть пошла

Серия The Elder Scrolls берет свое начало в 1993 году, с появления бесподобной **TES: Arena**, поразившей умы гигантским (более 400 городов) игровым миром, brand new ролевой системой и до неприличия разветвлённым сюжетом.
Наблюдая за восторгом игроков, дядьки из Bethesda решили увеличить и без того немаленький игровой мир раз эдак в н-цать, в результате чего родился грандиозный **TES: Daggerfall** — лучшая ролевая игра 1996 года (по мнению некоторых, лучшая в истории жанра).
Мир **Daggerfall** по своим размерам в два раза превосходил реальную Великобританию, его население составляло 750 000 жителей, а количество населённых этим населением пунктов, подземелий, гильдий и храмов никакому исчислению не поддавалось.
Далее последовали откровенно слабые **Battlespire** и **Redguard**, особого успеха не снискавшие. После такой неудачи Bethesda ушла в подполье на шесть лет, полностью отдавшись работе над **TES III: Morrowind**. О последнем тебе рассказывать не надо, ибо нет такого человека, который бы не слышал об этой игре.

Представь себе симулятор жизни. Нет, только не рафинированных The Sims. Пусть будет вид из глаз, гигантский мир, тысячи осмысленных персонажей, мощная социальная и экономическая система, ну и всё такое. И чтоб подраться было можно. Можешь не верить в такое чудо, но компания Bethesda уже 11 лет развивает идею симулятора жизни в сказочном королевстве — и, надо сказать, небезуспешно.

ПРИДВОРНЫЕ ИНТРИГИ

После успешного завершения миссии в **Morrowind** (см. краткое содержание предыдущих серий) тебя от греха подальше прячут в казённый дом, поближе к императорскому дворцу. Вскоре императора, и без того не пышущего здоровьем, убивают заговорщики. Тебя немедленно извлекают из застенков и приятно удивляют — император, которого по глупости своей ухлопали его же наследники, самим фактом своего существования держал закрытым некий портал... Из которого, разумеется, теперь стройными рядами лезут силы зла. Угадай, кому выпала сомнительная честь загнать зло обратно в тартарары.

Провинция Cyrodiil — место действия **Oblivion** — в несколько раз больше, нежели остров Vvardenfell, знакомый тебе по предыдущей игре (но до 400 городов **Daggerfall** всё равно не дотянет). Количество дополнительных заданий также возрастёт в разы, равно как и количество способов их выполнения.

Новые организации, как стандартные гильдии магов и воинов, так и подпольные криминальные объединения, тайные культы и монашеские ордена будут враждовать, плести интриги друг против друга и, конечно, снабжать игрока новыми квестами.

ПЕЧКИ И ПОЧЕНЬ

Новая система искусственного интеллекта носит гордое имя Radian-AI и наделяет персонажей поистине человеческими характерами. Разработчики приводят в пример ситуацию, когда несколько стражников, не поделив последнюю бутылку пива, устраивают потасовку.

Со всей деревни сбегаются их коллеги, часть из которых пытается навести порядок, а остальные — встают на сторону одного или другого зачинщика драки. На время массовых беспорядков деревня остаётся без охраны, и на дело выходят лихие люди, в результате



РАЗРАБОТЧИКИ НАЗЫВАЮТ OBLIVION СИМУЛЯТОРОМ СКАЗОЧНОГО КОРОЛЕВСТВА. ЕСЛИ BETHESDA, ПО СВОЕМУ ОБЫКНОВЕНИЮ, НЕ СТАНЕТ ПЕРЕНОСИТЬ ДАТУ РЕЛИЗА, ТО УБЕДИТЬСЯ В СПРАВЕДЛИВОСТИ ЭТОЙ ФРАЗЫ ТЫ СМОЖЕШЬ УЖЕ В 2005 ГОДУ.

чего полки в магазинах становятся подозрительно пустыми, а сундуки мирных жителей — аккуратно взломанными. Все вышеописанное, по заверениям Bethesda, происходит совершенно спонтанно.

Жители городов наконец-то научились спать по ночам, обедать и ужинать в надлежащее время, ходить в магазин, в гости и на работу; сплетничать, узнавать новости и, разумеется, адекватно реагировать на любые действия игрока. Перспектива стать главой воинской гильдии, подрабатывая на полставки в воровском подполье, делается весьма туманной — бдительные обыватели сообщат куда надо, а дальше — дело техники.

ПО СУСАЛАМ

Боевая система особых изменений не претерпит — исход боя по-прежнему будет зависеть от характеристик персонажа и оружия и, что самое главное, от движений игрока.

Физический движок Havok делает роль блоков более значительной, а с дальнобойным оружием и вовсе красота — учитывается и тип стрелы, и качество лука, и угол выстрела, и даже сила ветра.

Кроме того, кожаную куртку любая стрела пробьет на ура, но от мифриловых доспехов отскочит — если только эта стрела не волшебная. Кстати, любимое всеми зачаровывание (enchanting) предметов никуда не денется — равно как и создание собственных заклинаний.

ОДНА ВИДИМОСТЬ

Про игровой движок известно мало. Обещают, что потрясающей красоты картинку можно будет наблюдать даже на системах среднего класса — главный плюс оптимизации кода под слабосильные потроха Xbox. Ландшафт будет генерироваться случайно, причём с учётом типа почвы, эрозии и местного климата.

Не забыли и про энтузиастов-модостроителей — новая версия Construction Set позволит без особого труда создавать собственные города, населять их осмысленными жителями, добавлять новые ветви сюжетной линии и, при желании, изменять игру до неузнаваемости. ■

Илья Викторов



Мир, созданный Жюлем Верном!
ВОЗВРАЩЕНИЕ НА
ТАИНСТВЕННЫЙ
ОСТРОВ
Только здесь в вашем распоряжении целый необитаемый остров!
Только сейчас у вас есть возможность встретить дух капитана Немо и посетить легендарный Наутилус!
Только в этой игре фантазия великого Жюля Верна получает достойное продолжение!
"Возвращение на Таинственный Остров" - в лучших традициях классических квестов!
KHEOPS
THE ADVENTURE COMPANY
GFi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2004 DreamCatcher Europe/Developed by Kheops Studio. Program produced by Dreamcatcher Europe / Game developed by Kheops Studio.All rights reserved. © 2004 «Game Factory Interactive» All Rights Reserved.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-60. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИГРА: GUILD WARS • **ИЗДАТЕЛЬ:** NCSOFT • **РАЗРАБОТЧИК:** ARENANET • **ЖАНР:** MMORPG • **ДАТА ВЫХОДА:** ФЕВРАЛЬ 2005





GUILD WARS

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Тяжко играть в MMORPG взрослому человеку. Когда ты вынужден днём сидеть в офисе или всё свободное время тратишь на более полезное хобби, тебе никогда не достичь той степени просветления, которого добивается четырнадцатилетний подросток, способный угробить целую неделю на прокачку скилла «поджаривание тостов».

Guild Wars хороша тем, что даёт всем равные возможности: новички могут подняться до предела уровней очень быстро, а предметы сбалансированы так, что бонусы от их обладания тщательно драпируются различными недостатками. Стероидная прокачка персонажей тоже невозможна благодаря детально проработанной системе скиллов.

Выбор умений в игре требует усидчивости и стратегического мышления. Персонаж может выучить до 150 скиллов, но в бою доступно не более восьми, так что поневоле приходится изобретать действенные комбинации. Исход схватки определяет стратегия и креативная мысль, а не количество часов, вырванных из жизни и потраченных на совершенствование умения втыкать ножички в орков.

СО ВСЕМ ПОЧТЕНИЕМ

Похоже, ребята из ArenaNet дружно ненавидят всё, что считается комильфо в глобальных и онлайновых. Утомительная физподготовка первой отправилась на свалку истории, но на этом создатели не остановились. Вслед за ней были изничтожены и прочие рутинные операции, причем не только самые очевидные, типа бесконечного лесорубства или необходимости в восьмисотый раз драться с болотным троллем.

Например, не приходится ждать пять часов, пока заживут полученные в бою раны. Здоровье пополняется почти мгновенно. Путешествия тоже не занимают много времени: оказалось, что можно не топать пешком, а просто выставить точку назначения на карте и очутиться там гораздо быстрее. Почему никто больше не делает так же? Ведь это простая, но гениальная идея: глобальная ролевая игра, которая не наказывает тебя за то, что ты играешь в нее.

Игра в **Guild Wars** доставляет не только удовольствие — она еще и экономит деньги. Отсутствие месячной оплаты означает, что играть можно сколько угодно, не тревожа кошелек, покуда не появится новое расширение. Разработчики уверяют, что с их конвейеров будет сходить по два адд-она в год. В каждом расширении игрокам будет предложено несколько новых классов персонажей, скиллов и вещей. Новых же миссий на каждый адд-он обещается чуть ли не столько же, сколько в оригинальной игре.

Игроки могут объединяться в команды по 8 человек и отыгрывать сюжетную линию, которая, по словам Джеффа Стрейна (Jeff Strain), больше напоминает приключения Конана, нежели «Властелина Колец». Окажется фабула интересной или нет — не так уж важно. В любом случае **Guild Wars** должен стать «глотком свежего воздуха», благодаря интересной системе скиллов, вниманию к геймплею режимов «игрок против игрока» и «игрок против местной нечисти», а главное — смелой позиции создателей, которые не постеснялись отсечь всё лишнее, чтобы сразу подать нам десерт глобально-ролевого жанра. ■

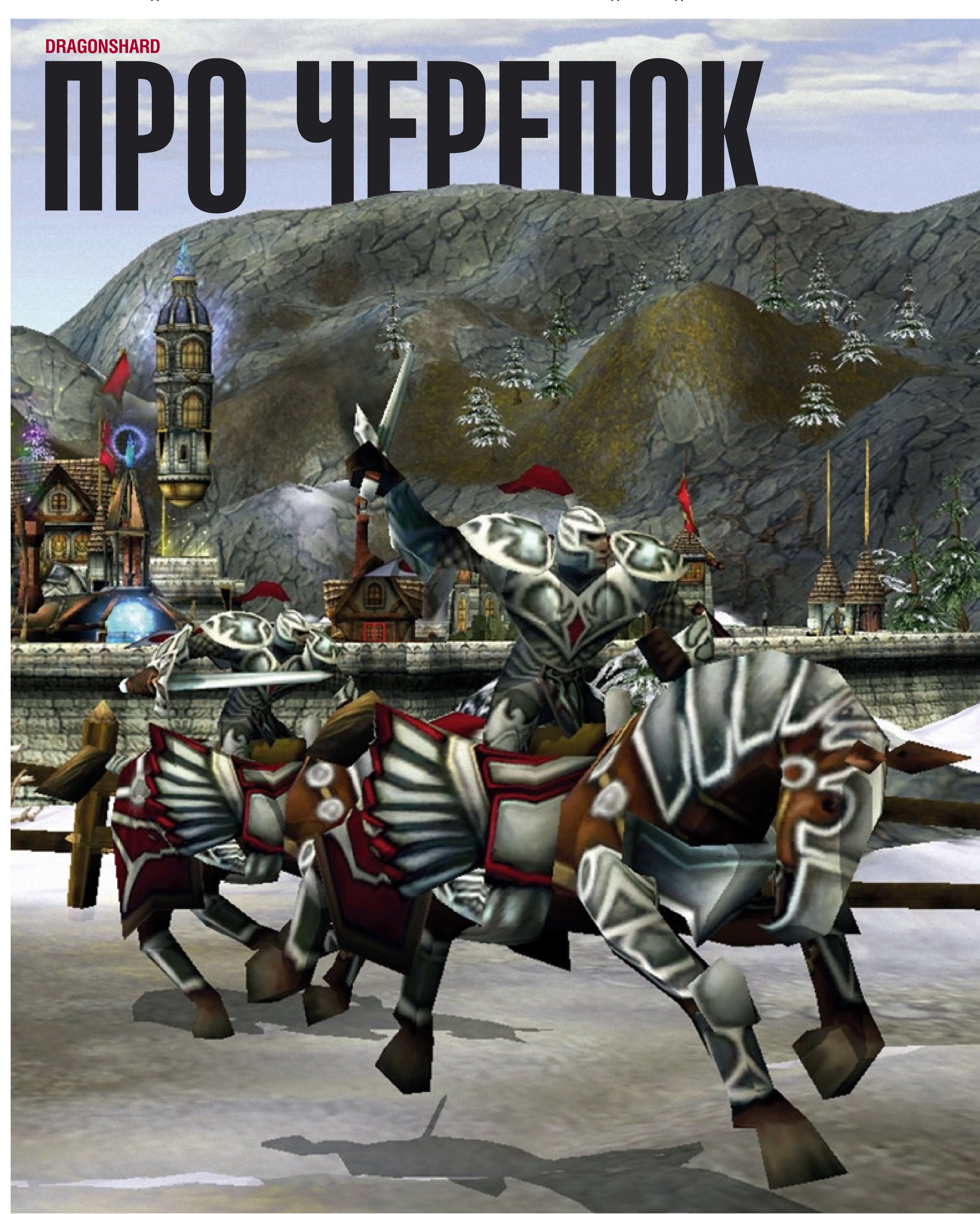
Грег Орландо



ИГРА: DRAGONSHARD • **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI • **РАЗРАБОТЧИК:** LIQUID ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** REAL-TIME STRATEGY • **ДАТА ВЫХОДА:** МАРТ 2005

DRAGONSHARD

ПРО ЧЕРЕПОК





«Когда мы впервые собрались вместе с Liquid Entertainment, чтобы обсудить проект новой RTS в мире Эберрон, основанном на вселенной Dungeons & Dragons, — говорит Джон Хайт (John Hight) из Atari, — я хотел сделать по крайней мере три вещи, которых в RTS ещё никто не видел». Вот как: целых три вещи! А осталась ли ещё хоть одна?

ПРИГИБАЙТЕ ГОЛОВУ!

Хотя элементы новшеств **Dragonshard** и попадаются в других играх, здесь действительно происходит нечто иное. В основе дизайна игры лежит двухэтажная карта. И это не просто один уровень, подложенный под другим.

Подземные миры **Dragonshard** — дальнейшее развитие концепции охоты на монстров из **Warcraft III**, причём, в соответствии с атмосферой **Dungeons & Dragons**, ты можешь исследовать подземные просторы только небольшим отрядом героев: без армий, пожалуйста!

Наконец-то есть, где использовать скиллы героев класса rogue, типа lockpicking или trap disarming. Эти походы к тому же служат основным способом добычи золота, которое понадобится для постройки города и обучения воинов. Другой главный ресурс в игре — dragonshards — время от времени попадаются на карте верхнего мира, поскольку они падают с неба.

ГОРОДСКАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

Далее на повестке дня — строительство городов. Как в Kohan II, каждый город представляет собой большое строение, обнесённое стенами (дабы охладить пыл рашеров).

В отличие от других RTS, здесь нет ограничений по технологиям: ты можешь сразу строить все доступные здания, юниты и апгрейды — были бы деньги. Кроме того, в **Dragonshard** используется занятная схема типа «собери сам», которую Джон уподобляет подбору персональной колоды карт в **Magic: The Gathering**. Город — это сетка с 16-ю ячейками, в каждую из которых можно поставить любое здание, на которое хватает средств.

Что именно ты помещаешь в ячейки (и в какой конфигурации относительно друг друга) — определяет, какие юниты ты сможешь нанимать и к каким возможностям будешь иметь доступ. Несколько одинаковых зданий позволяют использовать соответствующие юниты более высокого уровня. ■

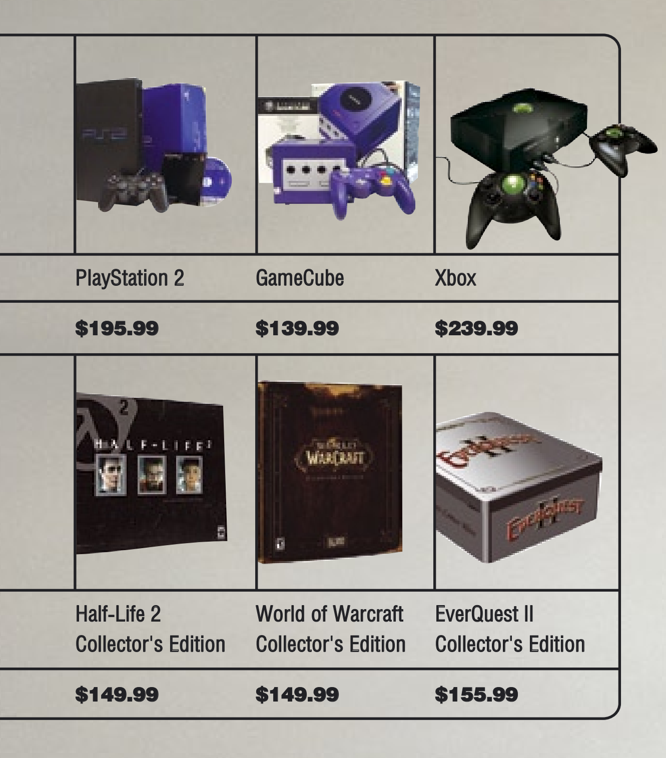
Том Чик

ИЗ ВСЕГО ЭТОГО МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ ИНТЕРЕСНАЯ ИГРОВАЯ ДИНАМИКА, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ ОБ ИДЕЙНОЙ СВЕЖЕСТИ, КОТОРОЙ, К СОЖАЛЕНИЮ, УЖАСНО НЕ ХВАТАЕТ МНОГИМ RTS.





С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?





Играй просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр



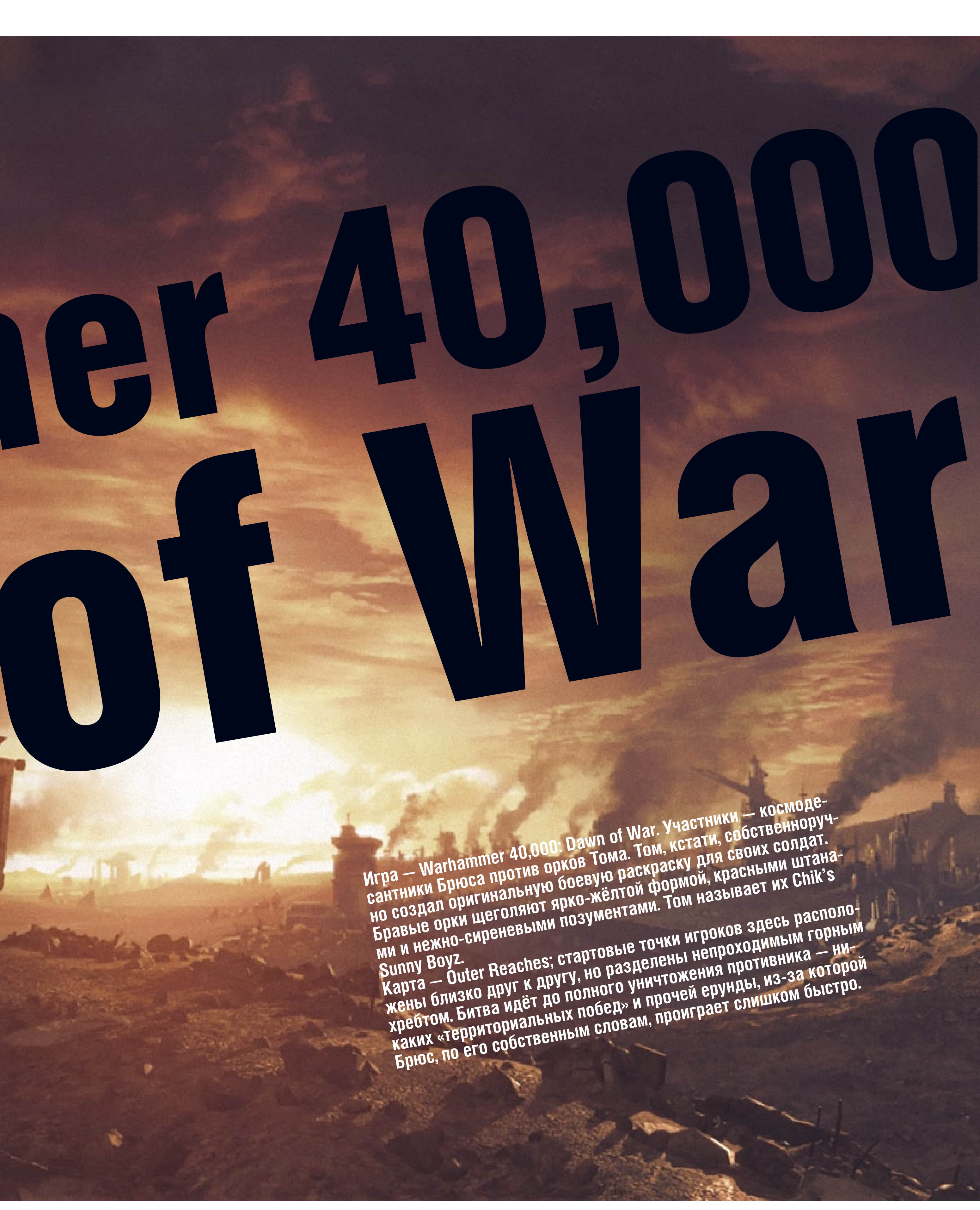
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99





В прошлом месяце:
Том жестоко разгромил Брюса в Kohan II, и тот целый месяц плакал и жаловался на судьбу. Брюс заявил, что поскольку он играл за Нежить, формально Том его так и не «убил».

Warhamm
Dawn



er 40,000 of War

Игра — Warhammer 40,000: Dawn of War. Участники — космодесантники Брюса против орков Тома. Том, кстати, собственноручно создал оригинальную боевую раскраску для своих солдат. Бравые орки щеголяют ярко-жёлтой формой, красными штанами и нежно-сиреневыми позументами. Том называет их Chik's Sunny Boyz.

Карта — Outer Reaches; стартовые точки игроков здесь расположены близко друг к другу, но разделены непроходимым горным хребтом. Битва идёт до полного уничтожения противника — никаких «территориальных побед» и прочей ерунды, из-за которой Брюс, по его собственным словам, проиграет слишком быстро.

▲ Вон тот синенький плюнул вон тому зелененькому в глаз. Так все и началось.

▼ Становится оживленно

БРЮС, 0:00:
Обычно на этом этапе я развлекаюсь тем, что высмеиваю сюжет игры, в которую мы в данный момент рубимся, но сейчас дела обстоят с точностью до наоборот. Я — большой поклонник вселенной **Warhammer 40,000**. Сюжет игры можно описать всего двумя словами: космическая церковь. Правда, мой выбор пал на Космический Десант не поэтому — просто у них никогда не бывает слишком много юнитов. Как я уже неоднократно заявлял, в число моих талантов не входит скоростное мышекликанье по космическим монстрам. Мой выбор — не орды безмозглых тварей, а немногочисленные, вооружённые самыми мощными и продвинутыми пушками элитные отряды.

ТОМ, 0:21:
Наша — Орррки! Людишки — мочить! А-а-р-ргх!

БРЮС, 0:23:
Он что, всю статью собирается изъясняться таким образом?! Совершенно невозможно с ним работать, когда он рычит.

У Космического Десанта есть всего один, но довольно серьёзный недостаток: на ранних этапах игры их скауты не могут противостоять базовым рукопашным юнитам орков. Так что мне нужно как можно скорее добраться до более сильных бойцов.

ТОМ, 0:31:
Аргх! Наша — Орррки! Не орки!

БРЮС, 0:34:
Может, всё-таки перейдёшь на человеческий язык?

ТОМ, 0:36:
Пжалста! Мочить-крушить-гасить — где?

БРЮС, 0:39:
Ты вообще в состоянии говорить нормально?

ТОМ, 0:42:
Только если ты будешь называть нас «Орррки»!

БРЮС, 0:44:
Ну ладно — Орррки!

После постройки Armory нужно срочно построить Force Commander'а. Он идеально подходит для борьбы с орочьими отрядами ближнего боя.

ТОМ, 2:05:
Я посылаю свои отряды на поиск и захват стратегических точек, производящих ресурсы, причём делаю это на СВОЕЙ половине карты. И вдруг неожиданно обнаруживаю разведчиков Тома в глубине своей территории! Эти жалкие трусы думали, что им можно безнаказанно воровать у меня ресурсы! Взвод орков с лёгкостью разносит в пух и прах два отряда скаутов. Я доволен — скорость добычи ресурсов у Брюса теперь снизится.

БРЮС, 2:17:
Big Mek Тома полностью уничтожил один из моих разведывательных взводов. Big Mek — это нечто вроде моего Force Commander'а, только называется по-дурацки.

ТОМ, 2:24:
Ха! В жизни не слышал более тупого имени, чем Force Commander! Особенно — если учесть, что именно так называлась та ублюдочная RTS во вселенной **Star Wars**, которую LucasArts явно делала левой пяткой. Впрочем, Big Mek тоже звучит как-то глуповато... Я на самом деле не фанат «орочьего языка» — ту чушь я нёс просто чтобы позлить Брюса.

БРЮС, 3:50:
Мои скауты пытаются заманить отряд Тома вглубь моей территории, где их уже поджидает Force Commander и взвод космодесанта. У орков нет против них ни малейших шансов.

ТОМ, 4:19:
После неожиданной встречи с Force Commander'ом потрепанный отряд Slugga Boyz экстренно ретируется, но на помощь им спешит Big Mek в сопровождении двух взводов Shoota Boyz. Ха! Брюс позорно удирает, а мне достаётся верхняя часть карты.

БРЮС, 5:27:
Том, зараза, захватил большую часть стратегических точек на карте. Что делать — я вынужден контратаковать. Force Commander и Big Mek схватились один на один и оба торжественно откинули копыта. Моя армия уступает войску Тома в численности, но зато я экипировал своих солдат огнемётами, которые буквально испепеляют вражеский боевой дух, хе-хе. К сожалению, огнемётчиков быстро завалили...

ТОМ, 6:23:
Вынужден признать, что даже после потери огнемётчиков космодесантники Брюса показали себя превосходными бойцами — силы были равны, но боевой дух десантников оказался выше. Орки, к сожалению, никогда не отличались особой храбростью и дисциплиной... Пора отступать.

БРЮС, 6:31:
Состязаться с орками в численности — бессмысленная затея, поэтому я делаю ставку на боевые машины и начинаю строить Machine Cult. К сожалению, это строительство поглощает практически все имеющиеся у меня ресурсы, и я не в состоянии воздвигнуть Listening Posts на контролируемых мной стратегических точках. В долгосрочной перспективе это, конечно, обернётся для меня множеством неприятностей... но все жертвы окупятся с лихвой, когда на поле боя выйдут мои Dreadnoughts!

ТОМ, 7:12:
Ой, как страшно!

▲ Старый оркский обычай. У кого маникюр круче – тот и босс.

▼ Нужен маникюр вот для чего.

БРЮС, 7:31:
Machine Cult построен, но по законам космического реализма машинам требуется энергия, а у меня, как назло, ни одного генератора. Если бы туман войны был отключен, Том бы немедленно сдался — от смеха. В одной из наших предыдущих схваток в **Warhammer 40k** (где, замечу, я одержал победу) Том в основном строил рукопашных бойцов, которых мои стрелки легко уничтожали с безопасной дистанции. Теперь он сам активно строит стреляющие юниты, и мне бы сейчас построить Dreadnought, который легко искрошил бы их в ближнем бою. К сожалению, в связи с отсутствием альтернативных источников энергии, я вынужден ограничиться «облегчённым» вариантом дредноута — Hellfire. Он более экономичен в потреблении энергии, но менее эффективен в рукопашной по сравнению со стандартной моделью.

ТОМ, 7:52:
Брюс даже не удосужился захватить все ресурсы на своей половине карты. Думаю, он не обидится, если я приберу их к рукам.

БРЮС, 8:10:
Том хочет захватить Relic, находящийся на моей половине карты. Зачем? У него же есть уже один, на его половине карты... Вот лишнее доказательство тому, какой он жадный засранец.

ТОМ, 8:40:
Пока мы с Брюсом с переменным успехом сражались за верхнюю часть карты, я под шумок отстроил стратегический пункт в центре уровня, прямо над нашими базами. Я назвал это место Вратами, поскольку оно позволяет контролировать проходы к двум Victory Locations. Мы играем до смерти, и захват Victory Locations не принесёт победы в партии, зато указанные точки дают приличный доход и здорово расширяют зону видимости. Я возвожу Listening Post и окружаю Врата минными полями, чтобы солдаты Брюса даже близко не смогли сюда подобраться. Тем временем, мои главные силы собираются вверху карты.

БРЮС, 9:39:
Невидимые для врага скауты донесли, что Том отстроил в центре карты две башни, которые дают его оркам какой-то бонус и стреляют по моим бойцам. К счастью, мой Hellfire тоже умеет стрелять. Я начинаю массированную атаку на центральную цитадель противника: в бой идут Hellfire и взвод десантников, экипированных базуками. Первым же выстрелом с дальней дистанции мои бойцы сносят у его башни примерно треть хитпойнтов.

ТОМ, 10:02:
Кто-то палит ракетами по башням, защищающим Врата. Огонь ведётся с такой дальней дистанции, что я даже не вижу атакующих. Я немедленно посылаю взвод Shoota Boyz, чтобы они зашли противнику с тыла... и с ужасом обнаруживаю, что на вооружение Брюса уже поступили дредноуты. Ой. Надо срочно экипировать моих бойцов ракетами.

БРЮС, 11:06:
Похоже, орки украли свои ракеты на какой-то заброшенной советской военной базе — эти куски металлолома не в состоянии попасть даже по такой массивной цели, как дредноут! Тем временем, мои десантники незаметно приблизились к противнику, используя кратер в качестве естественного укрытия, и начали поливать тех из огнемёта. Примерно половина орков погибла на месте, остальные обратились в беспорядочное бегство. Мои солдаты пустились в погоню и уничтожили ещё нескольких врагов. Добежав до следующего кратера, орки неожиданно развернулись и ринулись в контратаку. Но ни фактор внезапности, ни более выгодная позиция не спасут орков от разгрома — потому что у меня космодесантники, Hellfire и благословение Императора!

ТОМ, 13:17:
Я пытаюсь превратить бегство в организованное отступление, но чертов дредноут Брюса ломает все мои планы. Он преодолел возводимую мной линию обороны, даже не заметив её! Как это неосмотрительно с его стороны... Пришло время использовать стратегический резерв — взвод Stormboyz, в полной боевой готовности ждущий указаний на моей базе. С помощью своих реактивных ранцев они молниеносно перелетают через горный хребет, приземляются в самом центре базы Брюса и начинают разносить её по кирпичикам!

БРЮС, 13:50:
Ещё одна башня Тома в центре карты уничтожена, а его строительные юниты разбежались кто куда. Правда, отступающие орки, преследуемые моими десантниками, неожиданно наткнулись на взвод моих разведчиков и походя его уничтожили... Неожиданно группа орков как по волшебству возникла в самом центре моей базы и начала крушить Machine Cult, в котором в данный момент строится второй дредноут. М-да, ситуация... Сейчас вся моя армия состоит из дредноута и двух отрядов десантников, укомплектованных огнемётами. Огнемёт, похоже, становится моим любимым оружием.

ТОМ, 14:23:
Stormboyz крушат Machine Cult Брюса, но делают они это настолько медленно и неэффективно, что я начинаю всерьёз подозревать, что в руках у них не мечи, а непропечённые французские батоны. Из-за их проклятой тормознутости Machine Cult успевает произвести новый дредноут... Нужно срочно сматываться. Тем временем, первый дредноут Брюса безобразничает вверху карты. А поскольку для использования орочьих технологий нужно много солдат и Waaagh! Banner’ов, с использованием только что построенного Mek Shop`а возникают проблемы.

▲ По зубам, по шее, клюшка пошла в ход!

▼ Один большой против тридцати маленьких. Как не стыдно.

БРЮС, 15:20:
С башнями Тома покончено, и я, наконец, захватываю те стратегические точки, которые и так должны были быть моими. К сожалению, с самого начала игры все боевые действия велись исключительно на моей половине карты — в руках Тома по-прежнему находится большая часть ресурсов. Правда, в силу какой-то там специфики орочьих технологий, он каждый раз теряет ресурсы, когда я убиваю его бойцов. Кажется.

ТОМ, 15:54:
Я должен сосредоточить всю свою боевую мощь в верхней части карты — именно там сейчас решается судьба нашей партии. В моём распоряжении имеются: два взвода Stormboyz, один взвод Shoota Boyz и мощный Big Mek. Огонь Shoota Boyz обращает в бегство десантников Брюса, а Stormboyz наседают на дредноут и начинают охаживать его своими французскими батонами.

БРЮС, 16:32:
В самый разгар сражения за северный сектор я подвожу свой второй Hellfire к оставшимся укреплениям Брюса в центре карты и начинаю обстрел его башен, защищающих вторую стратегическую точку. На севере мои десантники начинают отступать, орки бросаются в погоню... и попадают под огонь моего резервного взвода, который как раз отбил Relic обратно. Только-только я начинаю думать, что мой план сработал, как на поле боя появляется очередной взвод орков с джетпаками. Чёрт.

ТОМ, 17:38:
Чёртов дредноут оказался поразительно живучим — он всё ещё отбивается от моих Stormboyz; кроме того, Брюс неожиданно ввёл в сражение резервный взвод космодесантников. Самое время отступить, перегруппироваться и обдумать план дальнейших действий. Скоро мой Mek Shop закончит постройку второго танка, а с двумя танками я без проблем одолею вражеские дредноуты.

БРЮС, 18:40:
Я только что построил третий Hellfire — и очень вовремя, потому что Том неожиданно выкатил на поле боя два уродливых орочьих танка. С каких это пор тупые орки умеют управлять техникой? Космический реализм тут явно подкачал.

ТОМ, 18:44:
Брюс оказал мне большую услугу, собрав все свои юниты в пределах зоны видимости центральной Victory Location. Его воинство у меня как на ладони: сейчас нужно только собрать всех для точно скоординированной атаки. Первыми в бой пойдут Stormboyz — они ввяжутся в бой с десантниками, затем к ним присоединится Nob Squad, танки будут держаться позади и обстреливать вражеские дредноуты, а Shoota Boyz пробьются к удобной огневой позиции. Это вот, ребята, та самая часть в real-time strategy, которая, собственно, strategy.

БРЮС, 19:33:
Похоже, Тому просто нравятся эти парни с джетпаками. Видимо, он считает зрелище перепархивающих туда-сюда орков красивым и величественным. Ко мне в очередной раз пожаловал взвод этих попрыгунчиков в сопровождении Nob Squad, а расположенная где-то вдали тяжёлая артиллерия начала лупить тяжёлыми снарядами по всему в пределах видимости. Подозреваю, что эту атаку я не выдержу.

ТОМ, 19:37:
Похоже, Брюс тайно построил где-то ферму по разведению дредноутов — стоит мне завалить одного, как на его место немедленно встаёт другой. Причём на сей раз в сражение вступил не облегченный Hellfire, а стандартная модель, которая косит пехоту, как газонокосилка. Новый дредноут в доли секунды разметал мой Nob Squad. Посылать против этой бронированной махины Stormboyz с их хлебобулочными изделиями вместо мечей — затея бессмысленная и заведомо обречённая на поражение. Так что я перебрасываю их на беззащитную базу Брюса — не то чтобы хлебобулочные изделия были там особо эффективны, но здания, по крайней мере, не дают сдачи.

БРЮС, 19:49:
Пора всерьёз заняться обороной базы. Я отвожу назад свой последний уцелевший Hellfire и выживших десантников и приступаю к постройке Heavy Bolter Turret. Томовские попрыгунчики благоразумно уносят ноги.

ТОМ, 20:14:
Ну что ж, карта полностью в моём распоряжении. Брюс заперт на своей базе, и пусть только попробует высунуть оттуда нос. У меня куча пехоты, три Looted Tanks; кроме того, вот-вот будет построен Squiggoth, с которым не поспоришь.

БРЮС, 23:30:
Строя один дредноут за другим, я был просто физически не в состоянии уделять внимание техническим апгрейдам. Пока что я построил только Sacred Artifact и Fortress Monastery в надежде выйти, в конце концов, на Orbital Bombardment. В данный момент я занимаюсь созданием мощного танка, который покажет ракам, где орки зимуют. Хм. Наоборот.

Поскольку под моим контролем находятся всего лишь три стратегические точки из десяти, я посылаю в атаку только что отремонтированный Hellfire, чтобы немного уравнять экономический расклад. Дредноут, однако, неожиданно сталкивается с высокоуровневым вражеским командиром — Warboss'ом. В его присутствии орки начинают мерцать оранжевым светом, что, по всей видимости, не к добру. Я пытаюсь отступить, но натыкаюсь на три Looted Tanks.

ТОМ, 25:43:
Мои танки уже на том расстоянии от базы Брюса, когда можно начинать обстрел. Правда, огонь прихо-

▲ Они вернулись с друзьями…

▼ …и домашними любимцами



▲ Финишный рывок

дится вести вслепую — база находится за пределами видимости. Периодически в моём поле зрения появляются трупы, которые были подброшены в воздух взрывными волнами от снарядов.

БРЮС, 26:07:
Том обстреливает мою базу, и я несу чувствительные потери. Правда, мой Hellfire обнаружил и уничтожил его корректировщиков огня, засевших на расположенном неподалеку горном хребте, но даже стреляя вслепую вражеская артиллерия наносит мне серьёзный урон. Я отвожу войска в самый дальний угол базы, куда не достают орочьи пушки. И жду, жду неминуемой развязки.

ТОМ, 30:11:
Интересно, Брюс ещё жив? Я уже несколько минут обстреливаю его базу, а он никак на это не реагирует. На поле боя наконец-то прибыл Squiggoth в сопровождении Slugga Boyz и Nob Squad, и сейчас он начинает наступление на вражескую базу, а три Looted Tanks следуют за левиафаном, прикрывая его огнем.

БРЮС, 30:15:
Стоило мне закончить строительство танка Predator, как у ворот моей базы возник чудовищный Squiggoth. В жизни не встречал более тупого и неблагозвучного названия. К сожалению, победа в этой игре достаётся не по принципу «у кого самые крутые и стильные юниты», а то всё было бы кончено ещё 30 минут и 14 секунд назад.

ТОМ, 30:30:
Гляди-ка, Брюс сумел-таки построить один маленький танчик! Как это мило с его стороны! Мне будет очень приятно разнести его на мелкие кусочки. Разрушение вражеской базы — занятие не особо интересное, но чертовски приятное — в конце концов, мы ведь договорились биться до смерти. Squiggoth крушит здания Брюса, Slugga Boyz и Nobs крушат здания Брюса, Stormboyz лупят своими багетами по зданиям Брюса, и три Looted Tanks лупят по зданиям Брюса. Взрывы их снарядов то и дело подбрасывают в воздух тела солдат — большей частью, правда, моих собственных, но кого это волнует? Впавшие в военное бешенство орки, крушащие всё вокруг — лучшего завершения игры и представить себе нельзя.

ИГРА: KILLZONE • **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE / СОФТКЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** GUERILLA • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER • **ПЛАТФОРМА:** SONY PLAYSTATION 2

KILLZONE

МОТОСТРЕЛКОВУЮ ДИВИЗИЮ ПОБИВАХОМ

Игра, которую ты видишь в телевизоре, и в которой, чтобы выиграть, надо вертеть в руках геймпад — по сути своей развлечение яркое и лёгкое. Идеальный шутер для приставки, таким образом, — это игра, где ты, главный участник военной операции планетарного масштаба, всех убиваешь своими вот этими вот руками, но так, чтобы целиться и шустрить было не нужно. Killzone делалась как лучший шутер из всех, что когда-либо выходили на приставках.



ПОГНАЛИ НАШИ ГОРОДСКИХ

Игра о том, как в далеком будущем милитаристы-фанатики с планеты Hellghan, сотнями лет копившие злость, напали, наконец, на Землю. Орбитальные оборонительные системы не сработали, и силы вторжения Hellghast беспрепятственно десантировались. Так что армия, которую тебе предстоит победить, оказалась доставлена на место целёхонькой, в лучшем виде. Развлекайся.

Ты, главный спаситель-диверсант, с тремя другими бойцами оказываешься в тылу врага. Вокруг огромные орудия переправляют к целям тонны снарядов, по окрестностям разъезжают танки, тысячи вооруженных до зубов фанатиков штурмуют столицу, силы сопротивления эффектно получают трёпку. И всё это — под оркестровую музыку.

Перебираясь из одной игровой зоны в другую, невольно приоткрываешь рот и смо-отришь, только потом соображая, что красотища эта — игровая площадка, то есть играть всё-таки надо.



В ИТОГЕ У GUERILLA GAMES ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОЛУЧИЛСЯ НЕ ТОЛЬКО ЛУЧШИЙ КОНСОЛЬНЫЙ ШУТЕР, НО И ЛУЧШЕЕ АНТИФАШИСТСКОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ СО ВРЕМЁН, КОГДА МЫ ИГРАЛИ В ЕГОРОВА И КАНТАРИЮ, ВОДРУЖАЮЩИХ ФЛАГ НАД РЕЙХСТАГОМ. ТАК ЭФФЕКТНО ФАШИСТАМ НЕ ВВАЛИВАЛИ УЖЕ ДАВНО.

ЛОВКОСТЬ РУК

Впрочем, на деле это решение принимает за тебя сама игра. Через исковерканные оборонительные сооружения, опустевшие городские улицы, кишащие врагами джунгли **Killzone** проводит тебя при помощи богатого ассортимента скриптовых сценок. Фактически, всё интересное, что происходит вокруг, придумано разработчиками заранее. И это хорошо.

Сделав глоток пива и усевшись перед теликом, чтобы поиграть в **Killzone**, второй глоток ты, вполне возможно, сделаешь только когда пройдёшь игру. Так и не заметив, что кроме направления, в котором во время жаркой перестрелки звали тебя братья по оружию, идти было некуда. И что тот десантный летательный аппарат со взводом фашистов внутри уж наверное вызвали не через службу заказа такси.

Справедливости ради скажем, что компьютерные оппоненты (да и союзники) частенько оказываются туповаты для стоящих перед ними боевых задач. А безумной красоты графика в движении временами смотрится не очень, так как у PS2 просто не хватает на неё мощностей. Однако впечатления от игры это практически не портит. ■

Дмитрий Копылов



ПРАВДА ЖИЗНИ





Войн в телевизоре и мониторе нам стало мало. Мы развели их внутри редакции. Воюют редакторы разделов, погибают мирные полосы. В январе Правда Жизни потерпела поражение: от неё осталось всего ничего. Что по этому поводу думает Главный Редактор, можно почитать в его вступительном слове. Здесь же — только жалкий лепет проигравших и список потерь.

О своих боевых ранах можно почитать на странице XXX. Там проанализированы все нелепицы, что мы взяли с собой из игрового/подросткового возраста. Нам кажется, что получилось не только смешно, но и полезно.

В рубрике «Устный счёт» — наши размышления на тему: «хватит ли тебе сил до весны». Шанс засейвиться есть у каждого, только считай правильно.

Правдивая новость: у нас появился раздел «Кадры». Мы пока не передумали и делаем журнал не только об играх, но и о том, что рядом. Кино — любимый сосед.

В следующий раз позовем ещё «Звуки» и «Вещи», надеемся, это будет правильная компания.

Пли!



ЖИТЬ БЕЗ ПЛАЗМОМЕТА

КУРС РЕАБИЛИТАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОГО ВЕТЕРАНА



Человек, который в бурной заэкранной молодости истреблял демонов и уничтожал планеты, как ни крути, немножко отличается от рядовых граждан. Даже если сейчас он поглощен жизненными задачами вроде "подготовив отчет, успеть в аптеку за прокладками для любимой". Мы подготовили список самых отчетливых борозд, оставленных игровым прошлым в мозгу, потом попробовали научиться с ними жить, а теперь – будем учить тебя.

1.НЕ СИДЕТЬ СПИНОЙ К ДВЕРИ.

Смело оправдывай свою паранойю правилами этикета: по инструкциям хозяин должен сидеть на самом почетном месте — лицом к двери. Дело за малым — показать всем, кто здесь хозяин. Женщинам, склонным к мистицизму, подойдёт объяснение: «Дверь, находящаяся за спиной, рассеивает энергию ци, которая (поиграть бровями) сегодня вечером нам с тобой пригодится». Если ты на бизнес-ланче, и стратегическое место занял вечно кемперящий начальник отдела, начни вспоминать остальные этикетные правила: «Не ешь суп с конца ложки. Не проси второй порции супа. Не кусай от целого куска хлеба. Не намазывай маслом целого куска хлеба. Не кроши хлеб в суп». Так ты отвлечёшься от дверей и того, кто за ними, как ты считаешь, кроется. Впрочем, не гарантируем, что тебе станет легче.

2.ВСЕХ СПАСАТЬ.

Ты ликуешь, наталкиваясь на потерявшуюся девушку, поскользнувшуюся старушку или необходимость смотаться на молочную кухню в шесть утра. Твоё бытовое бэтманство доведёт тебя или до передовиц районных газет, или до реабилитационной койки — не хотим тебя расстраивать, но второй вариант куда более распространён (ну, и не сказать, что первый — дико престижен). Прими комплекс мер: помоги кому-нибудь на условиях бартера, позволь девушке нести её крохотную сумочку самостоятельно, сдай трико супергероя в химчистку. Тебе достаточно помогать лишь тем, кто и так уже сидит на твоей шее.



3.ХОДИТЬ БОКОМ.

Мы не знаем, кто это придумал, но в реальной жизни маршруты почти никогда не прокладываются из соображений «удобнее отстреливаться». Попробуй быть внимательнее к пассажирам метрополитена, девушкам на каблуках и ребятам из серверной. Все они движутся по схеме Pacman'а, и ты не можешь требовать от них большего. Теперь попробуй понять этих людей. Часть их движений не лишена смысла, ты не можешь этого отрицать. В конце концов, успокой себя тем, что ты просто маскируешься, и ходи прямо до первого удобного случая пустить ракету себе в ноги.

4.ВОСПРИНИМАТЬ ЖИЗНЬ КАК ЦЕПЬ КОМАНД.

Стандартный синдром игрока в человеко-симуляторы: выключив мозг, он задаёт в пустой череп ряд команд, обеспечивающих ровную жизнь. В случае внутренней тревоги автоматически сканируются показатели уровней комфорта, гигиены, усталости и веселья. Ты попадаешь в ад для Outlook'овских задач. Если, глядя на тебя, расфокусировать зрение, можно заметить большие белые диалоговые пузыри над твоей головой. Эй, приятель, соберись! Искупай лошадей в шампанском, пожги тряпки, посмейся. Твои симы этого не могут.
[Да ты вообще слышал, как они секс называют? «Woohoo»!]
[С другой стороны, местных девушек можно кадрить игрой «Красные руки»…]

5.БЫТЬ ЗАНУДОЙ.

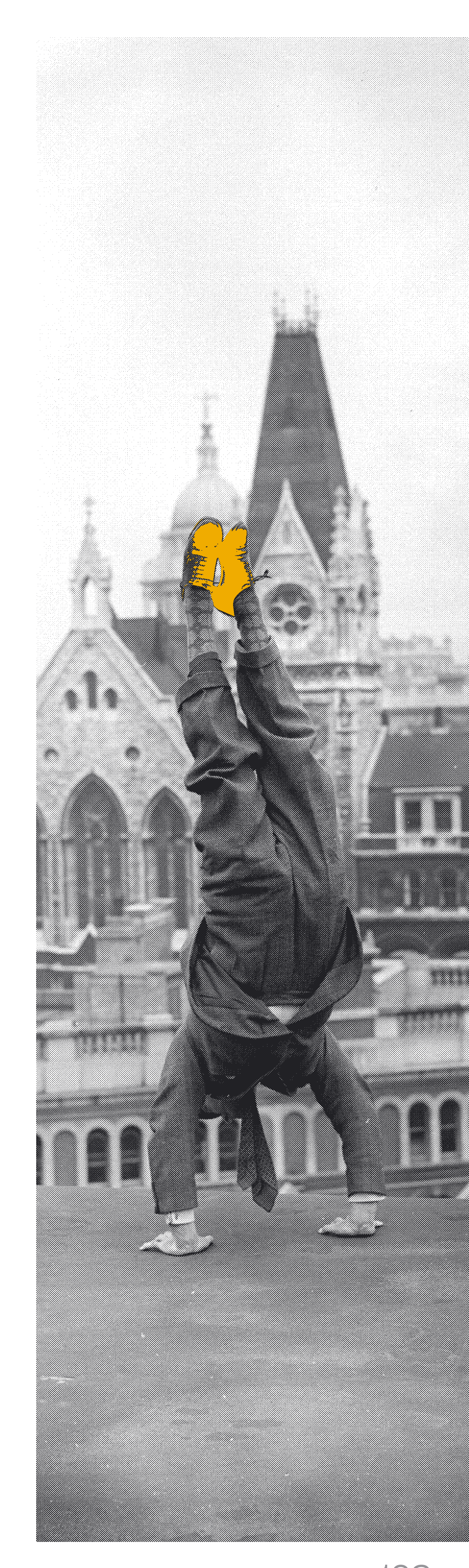
После пары RPG ты всё время перебираешь варианты, получив отказ. Ты считаешь, что колбасу тебе обязательно дадут, но только после правильной кодовой фразы (отодвинут, значит, табличку «Ремонт» — и дадут колбасу). Для правильной идентификации ты поворачиваешься к фейс-контролю разными профилями до тех пор, пока твоей жизни не начнёт угрожать опасность. Мы не считаем, что это правильно, но в России это работает так же хорошо, как в играх. Шоколад, цветы, «у вас такие тонкие пальцы» — и твой племянник устроен в музыкальную школу. «А есть ли другая возможность», козырёк, алкоголь — и ты можешь приехать на час позже и без очереди. Вредная привычка — быть занудой, быть гибким — привычка полезная.

6.СТРЕЛЯТЬ В ЗЕРКАЛО.

В жизни вообще много тонизирующих моментов: гудок прибывающего поезда, звонок мамы во время совещания, облизывающая губы блондинка и утреннее отражение в зеркале. Для снятия стресса довольно полезно сублимировать агрессию; но часть людей (обычно та часть, которая принимает решения о твоей судьбе) не понимает, почему ты вскакиваешь на стол и с криками «Назад, сволочи, назад!» выдираешь с мясом воображаемую чеку. Сдайся властям и начни употреблять нежные природные релаксанты: «Персен», «Травяной сбор номер шесть», «Мяты перечной листья двадцать фильтр-пакетов».

7.ИСКАТЬ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ.

Ну, хорошо хоть в рот не тащишь. Познание мира через «наощупь» — штука практичная, но опасная, особенно если ты в переполненном транспорте или магазине с оружием. У нас большой опыт и мы готовы им с тобой поделиться: вне компьютерных игр не существует интерактивных элементов. Есть привлекательные. Основная интерактивность их заключается в том, что при нажатии они зовут много других просто активных элементов. Извини.



8.НИЧЕГО НЕ БОЯТЬСЯ.

Из-за таких, как ты, на ручных гранатах пишут «Пожалуйста, не кладите гранату в рот, это может быть опасно». В принципе, если бы ты не был нашим читателем, а может быть, даже нашим подписчиком, мы бы не стали предупреждать тебя, но раз уж ты здесь, то смотри. Твоя жизнь работает долго, но только один раз. Правила эксплуатации просты: розетка — бо-бо, огонь — горячо, дорога мимо гаражей — вава.

9.ЛЕЗТЬ В НЕОЖИДАННЫЕ МЕСТА.

Нет-нет, мы о разрушенных заводах, перевёрнутых бетономешалках и лекциях религиоведения. Несколько лет игрового опыта выработали у тебя условный рефлекс «дикий интерьер —> убить всех —> забрать неприколоченное —> продать —> вернуться в приличное общество». В условиях человеческой жизни твои запросы легко удовлетворяются простым обращением в туристическое агентство сомнительной репутации; а также допуском твоей девушки за руль со словами «эту дорогу ты знаешь лучше». Более верного способа избавиться от чрезмерного географического любопытства и стать плюшевым домоседом человечество ещё не придумало.

10.СОБИРАТЬ СЕТЫ.

Ничего не выбрасывать. Ничего. Ты ни разу не надевал эти тренировочные штаны с девятого класса, но уже в прошлом году мода приблизилась к ним на критичное расстояние, и этой весной у них есть все шансы. Из двадцати обмылков можно сварить новое разноцветное мыло. Шестьдесят копеек (по монетке) в карманах твоего пальто берегут шестьдесят рублей уже второй год. Есть радикальные способы избавиться от этой привычки: внося в дом вещь, выбрасывать две похожих; и — не для слабаков — во время каждой уборки выкидывать 27 предметов (работает, если периодичность уборки — чаще одного раза в месяц). Или используй хотя бы игровую тактику: сваливай шмотки одного типа в одном углу; продавай одинаковое, чини старое, составляй подарочные сеты и перекидывай их компаньонам.

11.УПРАВЛЯТЬ ЖЕНЩИНАМИ.

За месяц ты научился заставлять неземную красотку молча приносить тебе любые предметы, обижать посторонних мужчин и нагибаться, не делая глупое лицо перед камерой. Не вздумай привыкать, не повторяй этого дома. Всю оставшуюся жизнь ты будешь подбирать персональные hot-keys к другим, земным, красоткам — и максимум, чем ты сможешь научиться управлять, это уровнем шума. В большую сторону.

12.СУТУЛИТЬСЯ.

То, что ты не только спишь, но и ходишь калачиком, делает тебя привлекательным только в жёлтом клетчатом тренч-коте и заскорузлой шляпе. Ты готов к тому, что каждый встречный будет говорить тебе «А нюх как у соба-ба-ки»?! Покупай шпионские шмотки и учись говорить в пустую ладонь, приложенную к уху. Не готов — записывайся к мануальному терапевту. Хотя ты всё равно этого не сделаешь: говорят, поза эмбриона — самая комфортная. ■

Виталий Строков

ДОТЯНЕШЬ ЛИ ТЫ ДО СЕЙВА?

1. УТРО ПОНЕДЕЛЬНИКА. ОФИС. ПАХНЕТ ГАРЬЮ. ТЫ:

w Аккуратно прячешь зажигалку, пододвигаешь кейс к двери и подносишь пылающую бумажку к датчику пожарной сигнализации.
c Молча меняешь дымящуюся клавиатуру.
g Убеждаешь секретаршу в том, что ты отравился углекислым газом и тебе срочно нужно полежать на гостевом диване, получить отгул и искусственное дыхание.

2. У ТЕБЯ СЛОМАЛСЯ РАБОЧИЙ КОМПЬЮТЕР. ТЫ:

c Берёшь работу на дом, по ночам тайком проникаешь в офис и сидишь за машиной коллеги.
g В письменном запросе, направленном в отдел обеспечения, требуешь новую видеокарту, мышь от Филиппа Старка и два дополнительных жёстких диска. Иначе они просто ставят тебя в нечеловеческие условия.
w Делаешь три звонка: первый — админу («Колян, через неделю можешь включать, вернусь — сочтёмся»); второй — начальнику («Я ложусь в клинику неврозов до тех пор, пока не починят моего Буцефала»); третий — в кассу «Аэрофлота».

3. КОГДА ТЫ ПОСЛЕДНИЙ РАЗ ПРИХОДИЛ НА РАБОТУ ВОВРЕМЯ?

g Две недели назад. С тех пор не уходил.
w Сегодня утром. Чистая случайность: ночевал в бильярдной напротив офиса.
c Сегодня. И каждый день я мечтаю о том, чтобы этот раз стал действительно последним.

4. ТЫ ОЩУЩАЕШЬ ПЕРЕМЕНЫ ПОГОДЫ?

c Вы бы ещё про время суток спросили.
w (Записывает как вариант служебной записки: «Уважительная причина: климатические условия в средней полосе России; головная боль…»)
g Гадаю по календарю. Дорого.

5. СПАМ С ОТПРАВИТЕЛЕМ ВРЕМЯ ОТДОХНУТЬ И ЗАГОЛОВКОМ «СЕЗОННЫЕ СКИДКИ!!! ОТ 249 У.Е.!!! ЛУЧШИЕ ПЛЯЖИ МИРА!!!» ВЫЗЫВАЕТ У ТЕБЯ СЛЕДУЮЩУЮ РЕАКЦИЮ:

w Delete.
g Forward —> Big Bosses Group.
c Print, читать, плакать.

6. ТЫ ЗАКРЫВАЕШЬ ГЛАЗА. НА ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНЕ ВЕК НАРИСОВАН:

c Мигающий индикатор состояния батареи.
g Ворох синих и красных мушек, через три секунды картина сменяется глубоким сном.
w Верх красного маленького купальника. «Начать слайд-шоу»?

7. ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ ТЫ ХОТЯ БЫ РАЗ:

w …Обижаете. Раз восемь!
g Проснулся не по будильнику.
c Действительно чувствовал вкус вечернего пива.

8. ТЫ ЧАСТО ИГРАЕШЬ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ?

w Я не играю, я тренируюсь.
c Ой-ой-ой! На себя посмотрите!
g Достаточно.

9. КАКОЕ У ТЕБЯ ПОХМЕЛЬЕ?

w Оттенками вкуса интересуетесь? Если картина в общем, то — чудовищное.
g Ностальгическое.
c (сквозь зубы) Трудовое. После опьянения успехом у начальника.

10. МАКСИМАЛЬНОЕ ВРЕМЯ, В ТЕЧЕНИЕ КОТОРОГО ТЫ МОЖЕШЬ ФОКУСИРОВАТЬСЯ НА ОДНОМ ПРЕДМЕТЕ:

g Три часа. Но мы застряли в лифте. И предметов было два.
w Пока не допью.
c Ночь. Перед дедлайном. И только она.

11. ПЕРЕД ТЕМ КАК ЛОЖИТЬСЯ СПАТЬ, ТЫ АНАЛИЗИРУЕШЬ СОБЫТИЯ ПРОШЕДШЕГО ДНЯ?

c Да. Проверяю, можно ли надеть эти носки ну ещё хотя бы разочек.
w Нет. С утра расскажут.
g Довольно лаконично, знаете, от «а хорош я сегодня был, там, в лифте» до «почему я не умер вчера?».

12. ЦВЕТ ТВОЕГО ЛИЦА:

g Пучками пробивается из-под щетины и синяков под глазами.
c Не требует нанесения маскировочных полос.
w Натуральный персиковый. Я просто не выспался.

13. КАК ТЫ РЕАГИРУЕШЬ НА ПРОСЬБУ О ПОМОЩИ:

c Быстрый взгляд в сторону календаря, нервный глоток, капля холодного пота на виске.
g Честным «нет» и предложением обратиться к сотруднику, которого ты тайно ненавидишь, с сопровождающей характеристикой «Он у нас в этом деле специалист».
w «Алло! Алло! (быстро смять кусок фольги у телефонной трубки) Помехи на линии! Алло! Перезвоните, пожалуйста!», положить трубку в верхний ящик стола.



ОТВЕТЫ:

БОЛЬШЕ «C».
РАЗВЕ ЧТО ДО СЛЕДУЮЩЕГО ЗАХОДА СОЛНЦА.
После каждого вымученного стона «Я сейчас сдохну» можно интенсивно проработать ещё около восьми часов. Четыре ложки кофе, заваренного в банке энергетика, обеспечивают твою контору двумя новыми отчётами. (К слову, на какой бойне ты работаешь?) Мы знаем, что тебе сейчас нужно: доползти до самолёта, заснуть; проснувшись, вывалиться из самолёта лицом в песок, пролежать так пару дней, перевернуться, ещё через пару дней принять душ Шарко. После этого можешь начать разговаривать с туристами, чаще моргать, перестать шевелить пальцами рук и плакать от звука телефонного звонка. По возвращении смени работу.

БОЛЬШЕ «G».
ДО БЛИЖАЙШЕГО ПИТ-СТОПА.
В середине зимы накрывает усталостью даже рекламных кроликов с батарейкой вместо позвоночника. Запишись в солярий — выработка меланина, обеспечивающаяся искусственным загаром, позволит тебе чувствовать себя счастливым хотя бы по дороге домой. Отложи деньги, предназначенные на экстренный реабилитационный запой, чтобы у тебя были все шансы уехать в отпуск. Тебе нужен цивилизованный отдых с шоколадными обёртываниями, коктейлями, точками доступа Wi-Fi и туристками с британским акцентом. Пеший поход, Эльбрус или путешествие на каноэ прикончат тебя.

БОЛЬШЕ «W».
ДА ТЫ ТОЛЬКО ЧТО СЭЙВИЛСЯ!
Имей совесть! Разгреби ящики стола, сделай массаж плеч секретарше и перестань улыбаться. Для того чтобы отдохнуть, тебе вполне достаточно сделать несчастными пару невинных людей: спой в караоке, поучаствуй в кулинарных соревнованиях, станцуй на танго-вечеринке. Поддерживать баланс в отдохнувшем организме легко: помни, что отдых — это не ночь, проведённая между двумя провалами в памяти, а комфорт — не то чувство, которые ты испытываешь, повернув через две сплошные под самым носом гаишника и оставшись незамеченным. ■

Даша Арзамасова

РЕЖИССЕР: ТРЕЙ ПАРКЕР • **СТРАНА:** США • **ГОД:** 2004

КОМАНДА «АМЕРИКА». ВСЕМИРНАЯ ПОЛИЦИЯ







В самом сердце Соединённых Штатов, в высеченных из серой скалы головах отцов-основателей спрятан штаб команды «Америка» — боевой полицейской структуры и последней в мире инстанции. Под бравурное «America! Fuck yaeh!» коммандос седлают разноцветную технику и громят зло на планете: сносят Эйфелеву башню, лупят случайной ракетой по египетской пирамиде, ну и террористов цепляют, конечно. В бригаде намечается кризис, когда один из бойцов погибает на брусчатке Парижа. Взамен «Америка» рекрутирует актёра, певшего на бродвейских подмостках развесёлые песенки про СПИД. «Вы посадите меня в лимузин, засунете орган мне в рот, и, если я отсосу, дадите роль?» — покорно интересуется он, когда ему предлагают работу. «Примерно», — отвечает «Америка», гримирует актёра под террориста (чалма, лохмотья, трёхлетняя борода) и отправляет в Каир – вынюхивать план Нового Большого Теракта.

Боевик «Команда «Америка» сыгран, натурально, куклами: в фокусе — сплошь марионетки в ловких и натруженных руках. На их лицах улыбки, к небу тянутся ниточки, и по этой причине каждый кадр отдаёт хорошо продуманным идиотизмом. Условность, пожалуй, была единственным способом зайти в тыл цензуре: после 11 сентября тема бомб в США под негласным запретом, мусульманин в чалме стал чем-то вроде национального пугала, а про то, чтобы запустить на большие экраны трёхминутную порнушную сцену, где герой порет девушку всеми известными способами, речи не было вообще никогда. Но в «Команде «Америка» — пожалуйста: порет, взрывают, бенладены трясут бородами, а главным врагом нового мирового порядка оказывается гильдия американских киноактёров. Все это, во-первых, смешно, а во-вторых, бьёт ниже пояса так, что диву даёшься: откуда столько ненависти? Отчасти она объясняется репутацией режиссера Трея Паркера, автора «Южного парка» и старенького мюзикла «Каннибал». Этот парень давно снискал славу главного сатирика континента и уже лет десять громит американскую систему ценностей. И если коллега по цеху Майкл Мур прё в лобовые атаки, то Паркер работает искуснее, исподтишка. И речёку для гимна «What you gonna do when we come for you!» он заимствует из шлягера про «Bad boys, bad boys…». Ну, ты понимаешь, кто в «Команде «Америка» настоящие плохие парни. ■



РЕЖИССЕР: АЛЕКСАНДР ВЕЛЕДИНСКИЙ • **СТРАНА:** РОССИЯ • **ГОД:** 2004
В РОЛЯХ: А. ЧАДОВ • О. АРНТГОЛЬЦ • М. ЕФРЕМОВ • В. СТЕКЛОВ.

РУССКОЕ

Снежной осенью 1959-го в украинском городе Харькове без любви замерзает подросток — красивый, глазастый, плечистый и к тому же поэт (Андрей Чадов). Миловидная соседка-ровесница крутит парню динамо и просит сводить в ресторан — тогда после Октябрьских, она, так и быть, разрешит. Подросток ищет финансы сперва по привычной методе, требуя 200 рублей у пьяненькой мамы. А не вытребовав, уходит в отрыв: грабит кассу, корешится с бандитами и в итоге ложится в психушку за неудачный суицид. Снятая на телевизионную камеру и без особых красивостей, «Русское» — лучшая биография из тех, что покажут в кино в феврале. Полвека спустя подросток превратится в беллетриста Эдуарда Лимонова — диссидента, редактора «Лимонки» и идеолога национал-большевиков. Он забудет подростковые глупости (описанные в «Подростке Савенко» и повести «Молодой негодяй»). Станет отнекиваться: «Не похож». На московской премьере «Русского» не выцедит и дюжины слов. Но нам, не видевшим Харькова, рефлексии его не понятны: похож, не похож — но хорош! Я даже смолчу о том, что на экране хроники Эда местами даже живее, чем на бумаге. ■

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: **Кирилл Алёхин**

РЕЖИССЕР: АЛЕКСАНДР ВЕЛЕДИНСКИЙ • **СТРАНА:** КИТАЙ • **ГОД:** 2004
В РОЛЯХ: ТАКЕШИ КАНЕШИРО • ЭНДИ ЛАУ • ЧЖАН ЗИЙИ • ДАНДАН СОНГ

ДОМ ЛЕТАЮЩИХ КИНЖАЛОВ

В средневековом китайском борделе появилась новая девушка — хорошенькая, но слепая как крот. Начальник провинциальной полиции заходит на огонёк поживиться, но девчонка хитрее, чем кажется. Она сгибается впятеро, мастерски машет мечом и принадлежит к тайному клану, что прячется в зарослях тростника и мечет оттуда кинжалы. Новый фильм Чжана Имоу принято называть обезжиренной версией его же «Героя»: мол, красота и пластика — прежние, зато идеи — никакой. Справедливости ради, заметим, что идея хромала и раньше. Что «Герой», что «Дом летающих кинжалов» зрителя цепляют иным: как дивно колышутся шелка или какие безумные маршруты выбирают летящие лезвия. Имоу действительно бросил морализаторство и ударился в балет. В лучших сценах герои покоряют тростник, играют ножами в пинбол и на бегу выпускают по дюжине стрел — куда твоему Леголазу! Среди тех, кто привык мерить кино долларами, метрами и килограммами, «Дом» не выдержит никакой критики. Но остальные и не подумают критиковать. В конце-концов, кто ещё за цену билета сделает нам так красиво? А если даже и сделает, нет повода сейчас отказаться. ■



ПРИЗОРАЗДАЧА

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ (GAME)LAND — 2

27 ноября сразу в трёх интернет-центрах Cafemax, два из которых находятся в Москве, а третий — в Питере, прошёл второй по счету День Читателя (game)land. Как и полгода назад, в желающих поучаствовать недостатка не было — в каждом из интернет-центров собралось по паре сотен наших благодарных читателей. То же относится и к спонсорам — акцию подержали компании Gigabyte, KingMax, MPIO, Verbatim и Trustmaster.

Программа стартовала во всех трёх центрах ровно в полдень, и к этому моменту сдать одежду в гардероб было уже невозможно — всё было заполнено. Гости с удовольствием общались с геймлендовскими редакторами, брали автографы, участвовали в конкурсах и розыгрышах.

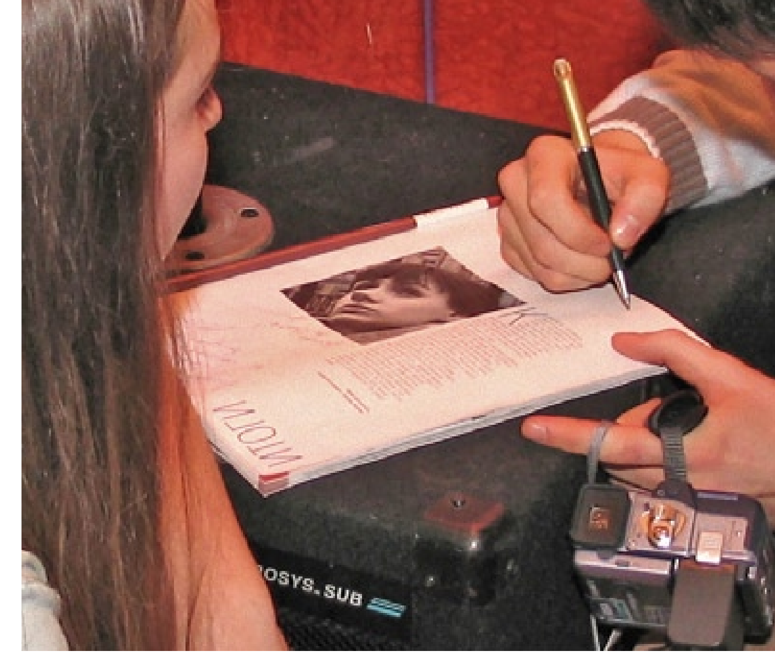
Основными мероприятиями Дня стали турниры по компьютерным играм — наши читатели сразились в Counter-Strike, Need for Speed Underground, FIFA Football 2005 и приставочный SoulCalibur II. Призы вызывали желание побороться даже у самих геймлендовцев. В Cafemax на Пятницкой разыгрывался 17-дюймовый жидкокристаллический монитор от Gigabyte, в центре Cafemax на территории МГУ — PlayStation 2 и рули от Trustmaster, в Питере на призы пошёл комплект из PlayStation 2 и нового интерактивного развлечения EYE TOY. Среди тех, кто не участвовал в турнирах, оказались счастливчики, выигравшие flash-mp3 плееры от MPIO — музыкальный кулон FL300 и FG100, а также плеер с оригинальным дизайном, способный непрерывно звучать до 43 часов и поддерживающий самые популярные музыкальные форматы MP3/WMA/ASF.

Отдельно скажем о главном призе турнира по Counter-Strike. Это дорогой и высокопроизводительный адаптер от Gigabyte на основе high-end графического процессора X800Pro от ATI (частота двухканальной памяти 900 MHz, поддержка современных технологий визуализации).

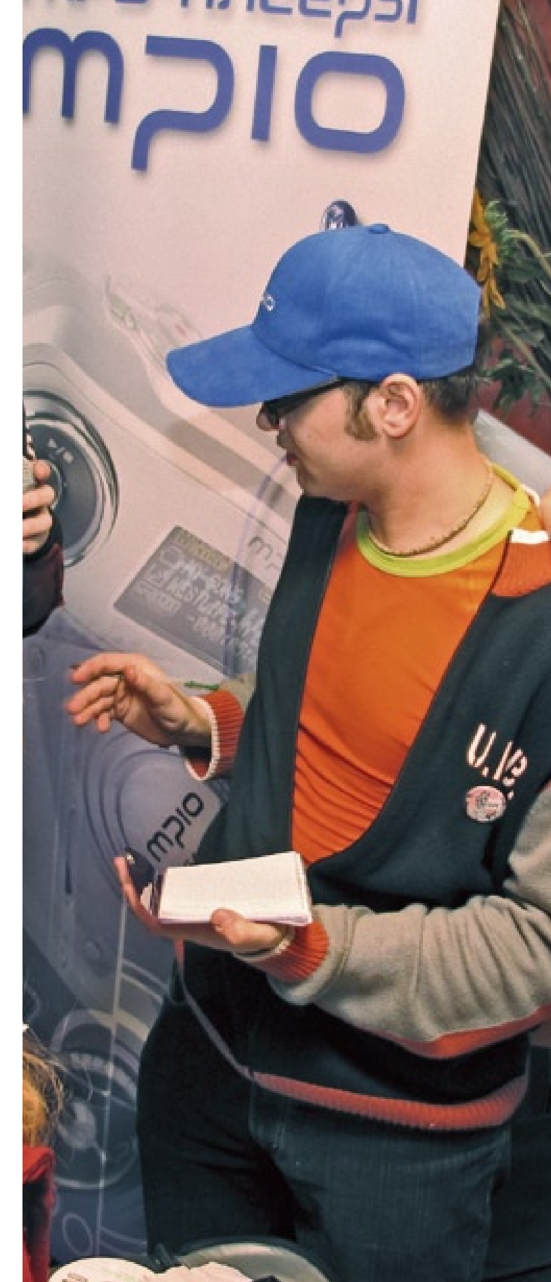





ОН НЕ ЧИТАЛ НАШИХ
ЖУРНАЛОВ



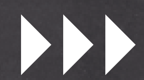

СТРАНА
ИГР

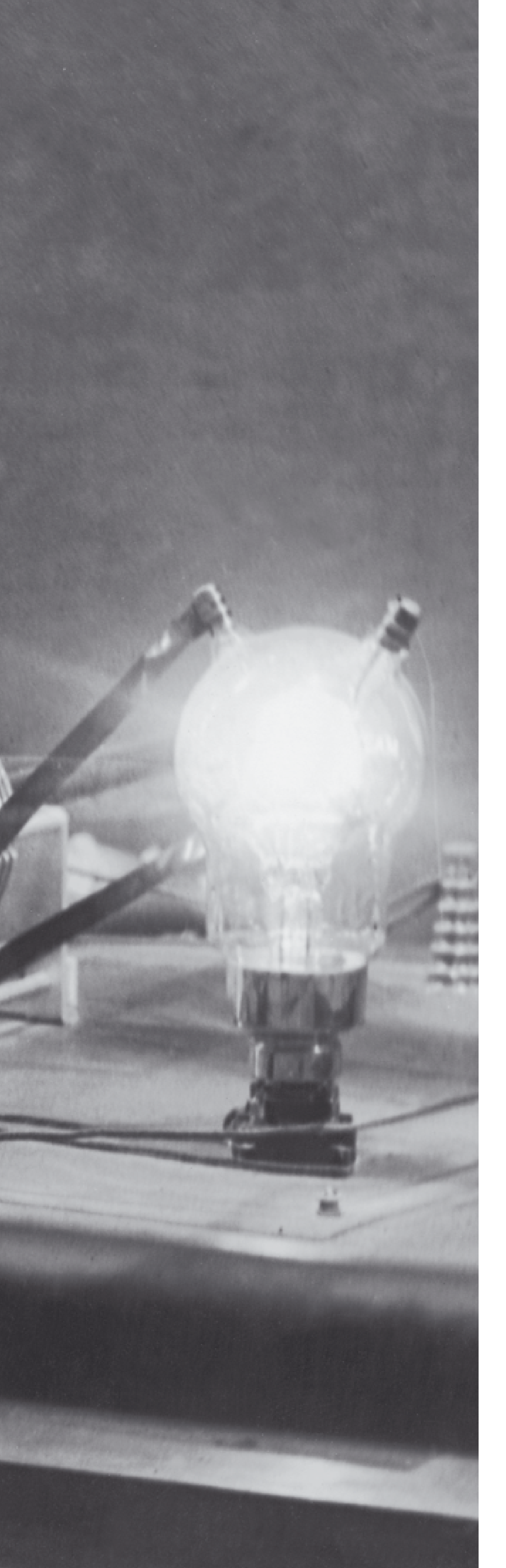

mp3-плееры
mpio


BYTE


ДИПЛОМ
X800 PRO

ЖЕЛЕЗО





Один из самых простых способов просадить кучу денег на домашние хай-тек игрушки — купить проектор для домашнего кинотеатра. Чтобы трата была не только приятной, но и полезной, читай наш обзор на странице 120.

Уметь привлекать внимание девушек стрекотом затвора сверкающей фотокамеры — только полпути к карьере фотографа. На странице 132 у нас статья о том, как создать домашнюю цифровую фотолабораторию. Теперь ты сможешь не только снимать (в смысле — «делать снимки» — прим. Ред.), но и делать фотографии. Кстати, подожди обзора записывающих DVD-накопителей, который мы планируем дать в следующем номере. В кратких заметках об отдельных изделиях мы постарались не утомлять тебя техническими подробностями, оставив общее описание и итоговые рекомендации. К твоим услугам недорогая графическая плата, стильный монитор, проектор для отображения игр, а также клавиатуры к настольному компьютеру и ноутбуку.

ЧЕЙ РЕПРОДУКТОР ЛУЧШЕ?

18 декабря Интернет-узел Audiotest.ru при содействии Лиги Автозвуковых соревнований (www.lasinfo.ru) и кафедры акустики МТУСИ провёл в Москве третьи российские соревнования «ММ-звук» по оценке качества звучания домашних компьютерных акустических систем.

Колонки на тестирование предоставили компании Altec Lansing, Creative, Defender, JetBalance, Microlab, M-Audio и Sven. Все изделия были разделены на четыре категории — в зависимости от стоимости и состава комплектов. Системы оценивались исходя из двух аспектов: звучания и технического дизайна.

Специалисты оценивали десять параметров, в том числе — запас звукового тракта по неискажённому уровню громкости (в какой степени можно увеличить громкость без явной потери качества); наличие посторонних призвуков, шумов и помех; музыкальный и тембральный баланс звучания инструментов и голоса.

Победителями соревнований в классе «2.0 легкий вес» (до 60 долл.) были признаны акустические системы **Microlab Solo1 MK2**, **JetBalance JB-341** и **Defender Mercury 40A**. В классе «2.0 тяжелый вес» (60 долл. и более) победили **Microlab Solo2 MK2**, **JetBalance JB-362** и **Defender Volcano-1**. В классах сабвуферных систем (трифоники 2.1 и комплекты для домашнего кинотеатра 5.1/7.1) призы получили **M-Audio Studiophile LX4**, **Creative GigaWorks S750** и **Altec Lansing MX5021**. ■

Георгий Полищук





КИНО ИЗ КРУГЛОГО ГЛАЗА

Компания Sony удивила любителей домашнего кино, выпустив проектор **Sony Cineza VPL-HS50** с потрясающим коэффициентом контрастности (соотношение освещённостей белого и чёрного экранов) — 6000:1. С такой контрастностью зрители на тёмных сценах увидят истинно чёрный цвет и хорошую передачу оттенков.

Паспортный световой поток проектора равен 1200 ANSI-лм, разрешение широкоэкранных ЖК-матриц — 1280x720 точек (кинематографическое соотношение сторон 16:9). Аппарат снабжён входами VGA, HDMI, компонентного и композитного сигналов, а также S-Video. В комплекте поставляется оригинально оформленный и удобный в управлении пульт ДУ, кнопки которого подсвечиваются.

1,6-кратный вариообъектив даёт больше свободы в установке проектора, чем типовые объективы с кратностью 1,2-1,3. И конечно же, линзу можно механически сдвигать по горизонтали и вертикали для устранения эффекта трапеции оптическим способом.

В общем, **Sony Cineza VPL-HS50** — это высококачественный видеопроектор с широкоэкранной матрицей и простым управлением. ■

Иван Рогожкин



СЕМЬ ПРОЕКТОРОВ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНО



Не смотри на плазменные панели и ЖК-телевизоры: настоящее кино можно увидеть только с помощью проектора.

Проекторы год от года становятся всё качественнее и дешевле, всё больше людей покупают их, чтобы ощутить волшебство кинотеатра у себя дома. А некоторые даже монитор для игр расширяют до размеров комнаты.

В этой статье мы расскажем о семи проекторах, претендующих на место в твоей гостиной. Сначала мы тщательно исследовали их в Лаборатории средств отображения информации (www.lsoi.ru), где измерили световой поток, контрастность и равномерность освещённости (см. табл. 2). Потом опробовали устройства в работе, стараясь субъективно оценить качество компьютерной картинки и видео, удобство использования и наглядность меню.

Три модели получили наш знак «Выбор редакции», остальные тоже оказались весьма неплохими. В общем, выбирай на вкус и цвет.



▶ Проектор HP ep7122 отлично отображает яркостные градации

HP EP7122

ЛЕТАЮЩАЯ ТАРЕЛКА НА ПОДСТАВКЕ

Производитель: .... Hewlett-Packard
URL: .... www.hp.ru
Тел.: .... (095) 797-3500
Цена: .... 1999 €
Вердикт: .... ●●●●○

Проектор **HP ep7122**, внешне напоминающий летающую тарелку, понравится ценителям всего неординарного. Корпус устройства легко наклоняется и поворачивается на подставке, а также фиксируется на ней с помощью защёлки.

В поисках оригинального разработчики пошли ещё дальше — применили обычную (не широкоэкранную) DLP-матрицу размером 1024x768 точек и встроили в проектор динамики мощностью 6 Вт. Агрегат, обеспечивающий световой поток 1020 ANSI-лм и контрастность 1600:1, оснащён входами DVI-I, композитного и компонентного видеосигналов, S-Video и звука.

Длиннофокусный объектив марки «Карл Цейс», закрывается сдвижной шторкой и даёт картинку размером 0,8-6,9 м на расстоянии от 1 до 10 м. Лампа имеет длительный срок службы — 4000 ч. Шумит устройство не слишком громко (уровень шума не более 34 дБ).

И хотя чистый зелёный цвет выводился со слегка желтоватым оттенком, а вместо красного мы увидели алый, на фотографиях с компьютера проектор HP выдавал сочные, мягкие и живые краски. Телесные оттенки выглядели натурально, градации яркости легко различались, детализация была отменной.

Видеофильмы с DVD-плеера отображались с чистыми цветами и плавными градиентными переходами. Лица выглядели чуть более красными, чем в жизни, но мы легко справились с чрезмерным румянцем героинь с помощью регулятора насыщенности. Движение, к сожалению, передавалось с лёгким подергиванием, а края предметов при этом слегка размывались.

Экранное меню **ep7122** ведёт себя подобно Чеширскому коту — плавно появляется и растворяется на экране. Пульт ДУ в форме беляша сделан стильно, но неудобно, пальцы всё время попадают не на те кнопки. Меню и пульт максимально упрощены в расчёте на неопытного пользователя вроде бабушки и кошки.

Проектор **HP ep7122** — чемпион нашего тестирования по уровню измеренной контрастности. Рекомендуем этот аппарат тем, кто любит кино и заботится о точной передаче градаций яркости при просмотре цифровых фотографий. ■

INFOCUS SCREENPLAY 4805

В ФОКУСЕ ВИДЕОПОТОКА

Производитель: .... InFocus
URL: .... www.infocus.com
Где купить: .... «Цифровые системы»
URL: .... www.screenplay.ru
Тел.: .... (095) 783-0507
Цена: .... 1690 $
Вердикт: .... ●●●●○

За внешний вид проектор InFocus **ScreenPlay 4805** премии не получит, но дизайн у него узнаваемый — ни с чем не спутаешь. Фирма InFocus сделала эту модель малой кровью, установив широкоэкранную DLP-матрицу размером 854x480 в типичный бизнес-аппарат, но не забыла добавить культовый видеопроцессор Faroudja. В результате цвета получаются чистые, картинка на экране **ScreenPlay 4805** выглядит потрясающе, телесные оттенки мягкие и живые. Нам очень понравилось качество видео. Немного портил картинку яркостный шум, но движение воспроизводилось плавно и чётко.

К сожалению, проектор **ScreenPlay** унаследовал от своего офисного прототипа такие особенности, как шумность, никчёмные встроенные динамики, довольно неловкое в управлении экранное меню, требующее много нажатий на кнопки, и пузатый пульт, работающий, скажем справедливости ради, совершенно надёжно.

Имевшийся в нашем распоряжении образец показал лучшую однородность освещённости по полю экрана и отличную контрастность при заводских настройках, но она существенно снизилась после того, как мы подрегулировали картинку с тем, чтобы были различимы все яркостные градации.

Для подключения видеоаппаратуры и компьютера на проекторе есть входы компонентного сигнала, S-Video, композитный вход и DVI. На последний можно через переходники подать VGA- или HDMI-сигнал. Есть специальный выход для управления рулонным экраном с моторчиком, который сам опускается с потолка.

Разрешение матрицы в модели **ScreenPlay 4805** невелико, поэтому мы рекомендуем использовать этот агрегат с DVD-плеером или приёмником спутникового телевидения, а не с компьютером. Проектор слишком шумный для спальни, но вместе с моторизованным экраном он будет весьма кстати в современной гостиной. ■



▲ Проектор InFocus ScreenPlay 4805 отлично передаёт движение на видео

Производитель: .... Mitsubishi
URL: .... www.mitsubishi-projector.ru
Где купить: .... DeLight 2000
URL: www.delight2000.com
Тел.: .... (095) 234-0045
Цена: .... 1650 $

MITSUBISHI LVP-HC3U

ГИПЕРБОЛОИД ИНЖЕНЕРА МИТСУБИШИНА

В отличие от большинства других моделей, заключённых в округлые аэродинамические корпуса, проектор **Mitsubishi LVP-HC3U** похож на угловатый промышленный прибор. По разрешению широкоформатных ЖК-матриц (960x540) он занимает среднее положение в обзоре, а по измеренному световому потоку гордо вышел на второе место, уступив лишь **NEC VT47**.

Фирма изготовила домашнюю модель из проектора для бизнес-презентаций, а потому высокая яркость и очень неплохая для LCD контрастность сопровождаются не совсем точной передачей основных цветов и натужным шумом вентиляторов. Белое поле на протестированном образце сверху отдавало розовым, внизу — зелёным. Серый клин был окрашен лёгкими разноцветными полосами. Тем не менее, компьютерные картинки выглядели очень привлекательно, краски на них сияли, панорамы разворачивались величественно и гордо. Видеофильмы завораживали, хотя местами наблюдался эффект ступенчатой передачи цветов. Движение на видео порой сопровождалось лёгким подрагиванием и проявлением полос чересстрочной развертки, зато предметы сохраняли свою чёткость, а лица выглядели совершенно естественно.

Модель **LVP-HC3U** поставляется с чрезвычайно удобным большим пультом ДУ, который приятно лежит в руке и надёжно работает, а также имеет дополнительные кнопки для управления видеомагнитофоном и DVD-плеером. Функция «картинка в картинке» поможет одним глазом следить за телепередачей во время просмотра фильма. Средства цифровой коррекции по вертикали и горизонтали позволяют установить аппарат сбоку от экрана.

Мы рекомендуем **Mitsubishi LVP-HC3U** тем, кому важны универсальность и удобство, а также требуется мощный световой поток для большого или светлого помещения. ■



▲ Проектор Mitsubishi LVP-HC3U поставляется с чрезвычайно удобным большим пультом



▲ Проектор NEC VT47 привлекательно показывает девушек

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ

NEC VT47

ВИДЕОБАТИСКАФ ПОГРУЖАЕТСЯ В КИНО

Производитель:	NEC Visual Systems
URL:	www.nec-pj.com
Где купить:	Activision
URL:	www.activision.ru
Тел.:	(095) 198-5616
Цена:	1070 $
Вердикт:	●●●●◐

NEC VT47 — самый недорогой проектор в нашем обзоре. Внешне напоминая аппарат для исследования морских глубин, он светит на экран через выпуклый глаз-объектив.

Ради удешевления фирма NEC применила простой короткофокусный объектив без трансфокатора, поэтому размер картинки пользователю придётся менять подбором расстояния до экрана. Как компенсация предусмотрено цифровое увеличение (вернее, уменьшение), но оно работает за счёт снижения качества. Разрешение ЖК-матриц (800x600) — невысокое для проецирования игр, но вполне достаточное для видео. Световой поток у **VT47** наибольший в нашем обзоре (по паспорту 1500 ANSI-лм), что позволяет организовать кинотеатр в большом зале.

Толстенький пульт ДУ размером чуть меньше пачки сигарет не перегружен лишними кнопками. Экранное меню с отлично читаемыми надписями на русском тоже не перегружено функциями. Тем не менее, в нём есть такие полезные моменты, как защита от детей и подстройка под цвет стены. Если в твоей комнате светлые обои, не обязательно завешивать их экраном, достаточно указать в меню наиболее близкий оттенок. Жаль только, что проектор с задержкой реагирует на нажатия кнопок пульта — нетерпеливого зрителя это может раздосадовать.

Видеозаписи аппарат отображал чётко, радуя нас хорошими чистыми цветами с плавными переходами. При вертикальном движении на предметах проглядывала чересполосица, но движение передавалось очень чисто, и края предметов не размывались. Телесные тона выходили здоровыми и естественными — нам даже захотелось познакомиться с девушкой из тестового фильма.

Шумит **NEC VT47** негромко. Размеры устройства довольно велики (294x260x93 мм), так что на узкую полку его не поставишь. По силе светового потока после настройки на «серый клин» аппарат занял в нашем тестировании первое место.

Присваиваем модели **NEC VT47** титул «Выбор редакции» и рекомендуем её экономным покупателям для больших залов. ■

▼ Panasonic PT-AE700E имеет трансфокатор с двукратным увеличением



PANASONIC PT-AE700E

МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Производитель: .... Panasonic
URL: .... www.panasonic.ru
Где купить: .... DeLight 2000
URL: www.delight2000.com
Тел.: .... (095) 234-0045
Цена: .... 2200 $
Вердикт: .... ●●●●●

Panasonic PT-AE700E — это не самый яркий (1000 ANSI-лм), но чрезвычайно серьёзный LCD-проектор. Начнем с того, что он имеет широкоформатный экран с высоким разрешением 1280x720, оснащён объективом с двукратным (!) увеличением, цифровым видеовходом HDMI и джойстиком для сдвига объектива по горизонтали и вертикали.

Выглядит аппарат очень необычно: из прямоугольного сверкающего серебром «кирпича» торчит раструб с большим объективом и уже упомянутый джойстик. Двигая ручку, ты перемещаешь объектив влево/вправо, вверх/вниз. Двукратный трансфокатор (в большинстве проекторов 1,2-1,3 крат) позволяет получить нужный размер картинки, не двигая сам аппарат.

Помимо уже упоминавшегося входа HDMI есть разъёмы SCART, VGA, S-Video, композитного и компонентного сигналов, в общем, проблем с подключением быть не должно. Более того, в **Panasonic PT-AE700E** предусмотрен выход для управления моторизованным рулонным экраном, который сам спускается с потолка.

В меню мы обнаружили такую любопытную вещь, как индексное окно. Экран делится на две части, и в одной можно сделать стоп-кадр с тем, чтобы проследить, как меняется картинка (растёт цветок, восходит солнце). На выбор пользователя — семь гамма-режимов, три из которых предназначены для кино. Шумит аппарат совсем тихо — звук не будет отвлекать зрителей.

По данным фирмы, в проекторе применена схема динамического управления апертурой, увеличивающая контрастность. И действительно: аппарат давал почти идеальное чёрное поле. Движение на видео передавалось на редкость плавно, без искажений формы и вида предметов. Телесные оттенки были натуральными, а цвета — чистыми и естественными. Картины природы на экране — словно из сказки.

Проектор **Panasonic PT-AE700E** — «Выбор редакции» для требовательных покупателей, готовых потратить деньги только на высококачественный аппарат с отличным набором функций. ■

ROVERLIGHT VISION DS800

НОЧНАЯ ЗВЕЗДА

Производитель: .... Rover Computers
URL: .... www.roverlight.ru
Цена: .... 1400 $
Вердикт: .... ●●●●○

Торжественно-белое одеяние проектора **RoverLight Vision DS800** создаёт приподнятое настроение. Установив у себя дома столь строгий аппарат, ты вряд ли сможешь с прежней беспечностью разбрасывать вещи по комнате. Пульт к нему — просто загляденье, мы ахнули, когда жемчужные кнопки засияли в темноте лаборатории рубиновым светом.

Экранное меню устроено непривычно — к управлению им нужно приноровиться. Русского языка в меню, к сожалению, нет, набор функций — типовой. Из имеющихся режимов мы рекомендуем использовать Cinema (кино), в нём получается лучшая передача градаций серого. Видеоаппаратуру можно подсоединить через входы VGA, Video, S-Video, компонентного сигнала и SCART (последние два — через переходник). Для полноты впечатлений не хватает цифрового интерфейса HDMI и механизма для сдвига объектива, но они пока встречаются только в дорогих моделях. Зато **Rover**-аппарат имеет отверстие для установки на фотоштатив (да здравствует видеоинсталляция!), а в комплекте поставляется замечательная матерчатая сумка.

Среди трёх DLP-моделей в обзоре **RoverLight** продемонстрировал самую точную цветопередачу и лучшую устойчивость к муару. Фотографии получались праздничными и бодрыми, градиенты передавались точно, без ступенек, телесные тона выходили здоровыми и чистыми. Яркостный шум (слабое место DLP-технологии) при работе с компьютером был невелик, но после подключения к источнику видеосигнала усиливался. Движение передавалось на редкость плавно, только наклонные грани предметов иногда отсвечивали зубчиками.

Шумел проектор очень тихо и ненавязчиво (ночью можно смотреть кино в наушниках, никому не мешая спать). В процессе измерений оказалось, что **DS800** — один из двух самых тусклых проекторов в нашем тестировании (второй — **Sanyo PLV-Z3**), поэтому его мы рекомендуем для небольшого домашнего кинотеатра с затемнением. ■



▼ RoverLight Vision DS800 шикарно передаёт телесные оттенки

РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗМЕРЕНИЙ

МОДЕЛЬ (ТЕХНОЛОГИЯ)	Паспортный световой поток, ANSI-лм	Измеренный световой поток при заводских установках, ANSI-лм	Измеренный световой поток при настроен-ном сером клине, ANSI-лм	Паспортная контрастность	Измеренная контрастность по белому/чёрному полю при заводских установках	Измеренная контрастность по белому/чёрному полю при настроенном сером клине	Однородность освещён-ности по полю экрана при заводских установках, %
HP EP7122 (DLP)	1020	509	704	1600	1358	56	78
INFOCUS SCREENPLAY 4805 (DLP)	750	397	403	2000	1014	27	89
MITSUBISHI LVP-HC3U (LCD)	1300	965	744	500	389	91	83
NEC VT47 (LCD	1500	956	1362	400	290	101	84
PANASONIC PT-AE700E (LCD)	1000	541	718	2000	325	83	75
ROVERLIGHT VISION DS800 (DLP)	800	313	383	2000	784	32	81
SANYO PLV-Z3 (LCD)	800	292	469	2000	430	81	81

SANYO PLV-Z3

ЧЁРНАЯ КИНОШКАТУЛКА

Производитель: .... Sanyo
URL: .... www.sanyo.com
Где купить: .... CTC Capital
URL: .... www.ctccapital.ru
Тел.: .... (095) 363-4888
Цена: .... около 2000 $
Вердикт: .... ●●●●◐

Самый горячий накал борьбы в нашем тестировании пришёлся на парочку **Sanyo — Panasonic**. Оба проектора имеют высокое разрешение широкоэкранных ЖК-матриц 1280x720, отличную паспортную контрастность 2000:1 и снабжены механизмом сдвига объектива. Однако прежде чем рассказывать о ходе поединка, расскажем о втором претенденте.

Проектор **Sanyo PLV-Z3** оформлен в стильной тёмной гамме с хромированными металлическими элементами. Откидная крышка закрывает и объектив, и колёса для его сдвига (те, у кого есть маленькие дети, это оценят). Любопытно, что фирма Sanyo прилагает к проектору резиновую грушу для продувки ЖК-панелей, позволяющую изгнать из устройства пыль.

Сигнал можно подавать на входы VGA, HDMI, S-Video, композитного и компонентного видео. Паспортный световой поток у **Sanyo** (800 ANSI-лм) меньше, чем у **Panasonic**, измеренный — тоже. Короткофокусный объектив имеет не столь глубокий трансфокатор (1,3:1 против 2:1), зато обеспечивает больший сдвиг изображения по горизонтали и вертикали, что делает **Sanyo** удобным для маленьких комнат.

▲ Проектор Sanyo PLV-Z3 может работать на малом расстоянии от экрана

Проектор **Sanyo Z3** на наших испытаниях выдавал более чистое и равномерное по освещённости белое поле, нежели **Panasonic AE700E**, но последний выиграл по глубине чёрного и мощности светового потока. Качество воспроизведения цветов было хорошим, а фотографии выводились просто великолепно. На видеозаписях красный цвет получался несколько коричневатым, но мы это уловили с трудом, всё время проваливаясь в сюжет фильма и забывая, что тестируем проекторы. Лица отображались натурально, движение передавалось хорошо.

Экранное меню оказалось наглядным и удобным, подсвечиваемый пульт отличился удачным расположением кнопок и крупными надписями.

Мы так и не смогли однозначно определить победителя в паре **Panasonic** — **Sanyo**. Оба проектора великолепны. В итоге решили не жадничать и тоже награждаем модель **Sanyo PLV-Z3** знаком «Выбор редакции» и рекомендуем для домашнего кинотеатра в небольших помещениях. ■



Иван Рогожкин

НАЗВАНИЕ МОДЕЛИ	HP EP7122	INFOCUS SCREENPLAY 4805	MITSUBISHI LVP-HC3U	NEC VT 47
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Hewlett Packard	InFocus Corp.	Mitsubishi Electric	NEC Visual Systems
ЦЕНА	1999 €	1690 $	1650 $	1070 $
СРОК И УСЛОВИЯ ГАРАНТИИ	1 год на проектор, 1000 ч наработки/год на лампу	1 год, месяц на лампу	30 мес., 500 ч наработки/12 мес. на лампу	3 года
КОМПАНИЯ, ПРЕДОСТАВИВШАЯ ПРОЕКТОР	Hewlett-Packard	«Цифровые Системы»	DeLight 2000	Activision
ТЕЛЕФОН	(095) 797-3500	(095) 783-0507	(095) 234-0045	(095) 198-5616
WEB-АДРЕС	www.hp.ru	www.screenplay.ru	www.delight2000.com	www.activision.ru

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТОРА	DLP	DLP	LCD	LCD
РАЗРЕШЕНИЕ МАТРИЦЫ	1024x768	854x480	960x540	800x600
ПАСПОРТНЫЙ СВЕТОВОЙ ПОТОК, ANSI-ЛМ	1020	750	1300	1500
ПАСПОРТНАЯ КОНТРАСТНОСТЬ	1600:1	2000:1	500:1	400:1
ПАРАМЕТРЫ ОБЪЕКТИВА	F2,4 (max); трансфокатор 1,16:1	F2,4 (max); f=21--25 мм	Вариообъектив 1,2:1	Фиксированный F2,0; f=17,5 мм
РАЗМЕРЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПО ДИАГОНАЛИ, М	(095) 797-3500	(095) 783-0507	(095) 234-0045	(095) 198-5616
РАССТОЯНИЕ ДО ЭКРАНА, М	0,8-6,9	0,67-5,5	1,0-7,6	0,63-7,62
СРОК СЛУЖБЫ ЛАМПЫ (В ОБЫЧНОМ/ЭКОНОМИЧНОМ РЕЖИМЕ, ЧАСОВ)	4000	2000/3000	2000/3000	2000/3000
АКУСТИЧЕСКИЙ ШУМ (В ОБЫЧНОМ/ЭКОНОМИЧНОМ РЕЖИМЕ, ДБ)	34	Нет данных	Нет данных	Нет данных/28
ВХОДЫ СИГНАЛА	DVI-I, композитный, S-video, компонентный, аудио	Композитный, S-Video, компонентный, DVI, HDMI через переходник, аудио	VGA, композитный, S-Video, аудио	VGA, компонентный и SCART (переходник), композитный, S-Video, аудио
МЕХАНИЧЕСКИЙ СДВИГ ОБЪЕКТИВА	Нет	Нет	Нет	Нет
СРЕДСТВА КОРРЕКЦИИ ТРАПЕЦИИ	Цифровая по вертикали, 40°	Цифровая по вертикали, 20°	Цифровая по вертикали и горизонтали	Цифровая по вертикали ±30°
РЕЖИМ «КАРТИНКА В КАРТИНКЕ»	Нет	Нет	Есть	Нет
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ	128° сдвига устройства на подставке по вертикали	Встроенный видеопроцессор Faroudja	Нет	Нет
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	Пульт ДУ, кабели, CD-R, руководство для быстрого старта	Пульт ДУ, кабели, документация	Пульт ДУ, кабели, документация, сумка	Пульт ДУ, кабели, CD-R, документация, сумка

PANASONIC PT-AE700E	ROVERLIGHT VISION DS800	HP EP7122
Panasonic	Rover Computers	Sanyo
2200 $	1400 $	Около 2000 $
От 1 до 3 лет, 90 дней/180 часов наработки на лампу	2 года, 90 дней на лампу	2 года
DeLight 2000	Rover Computers	CTC Capital
(095) 234-0045	(095) 745-8464	(095) 363-4888
www.delight2000.com	www.rovercomputers.ru	www.ctccapital.ru

LCD	DLP	LCD
1280x720	800x600	1280x720
1000	800	800
2000:1	2000:1	2000:1
Вариообъектив F1,9-3,1	Длиннофокусный F2,4-2,7	Короткофокусный F1,7-2,5; f =26,7-32 мм
(095) 234-0045	(095) 745-8464	(095) 363-4888
1-5	0,7-6,6	0,76-5
3000	2000/3000	2000/2500
Нет данных/26	32/30	29/23
VGA, HDMI, SCART, композитный, S-Video, компонентный	VGA, композитный, S-Video, компонентный, SCART через переходник	VGA, HDMI, композитный, компонентный
По горизонтали и вертикали	Нет	По горизонтали и вертикали
Цифровая по горизонтали и вертикали	Цифровая по вертикали	Цифровая по горизонтали и вертикали
Нет	Нет	Нет
Динамическая регулировка чёткости, «Index window»	Возможность установки на штатив	Регулировка светового потока с помощью диафрагмы
Пульт ДУ, кабели, документация, сумка	Пульт ДУ, кабели, документация, сумка	Пульт ДУ, кабели, документация, груша для продувки

СЛОВАРИК

ANSI-лм — единица измерения светового потока.

DLP (Digital Light Processing) — цифровая обработка света. На DLP-матрице имеются тысячи микрозеркал, которые поворачиваются, направляя свет в объектив или отклоняя в ловушку.

HDMI (High Definition Multimedia Interface) — цифровой видеоинтерфейс, используемый в видеотехнике высшего класса. Передаёт видео с разрешением до ТВЧ и звук без потери качества.

LCD (Liquid Crystal Display) — жидкокристаллический дисплей. LCD-проекторы имеют внутри три ЖК-матрицы, передающие оттенки красного, зелёного и синего цветов.

S-Video — интерфейс для подключения источника видеосигнала, например, DVD-плеера.

Серый клин — плавный градиентный переход от чёрного к белому, используемый при настройке проектора и оценке качества передачи градаций яркости.

Сдвиг объектива — приём, позволяющий избавиться от трапециевидных искажений оптическим способом без потери качества картинки.

ТВЧ — телевидение высокой чёткости. Предусматривает несколько форматов с разрешением до 1920x1080.

Трансфокатор — тип объектива, позволяющего оптическим способом увеличивать и уменьшать картинку (в просторечии — зум).

Трапеция — форма картинки, которая получается, когда проектор светит на экран под углом.

Цифровая коррекция трапеции — устранение трапециевидных искажений с помощью микропроцессора, встроенного в проектор.



обустраиваем цифровую ФОТОЛАБОРАТОРИЮ



Все производители бытовой электронной аппаратуры переходят на цифровые технологии. Пора и нам пошевеливаться.

Работа с изображениями — дело увлекательное. Мы откроем тебе некоторые секреты, которые помогут обустроить домашнюю цифровую фотолабораторию.

ПРАВИЛО №1
«Цифра» правит миром

Переведи все свои архивы в цифровой вид. Для сканирования бумажных фотографий и негативов тебе потребуется сканер. Для печати — принтер. Если вдруг к тебе приедет подружка из деревни, где нет электронной почты, ты сможешь быстро распечатать ей фотографии.

ПРАВИЛО №2
Хорошие инструменты — половина успеха

Приобрети цифровую фотокамеру с хорошим объективом. Рекомендации по её выбору ты найдёшь в CGW RE № 12/2004 на с. 132. Купи запасные аккумуляторы и несколько карточек памяти. Обзаведись штативом, а также струйным фотопринтером для печати фотографий. Убедись, что твой монитор хорошо передаёт цвета и градации яркости. Если монитор не справляется с натуральным отображением картинок, подумай о его замене.

ПРАВИЛО №3
Без кабелей лучше

Для упрощения переноса кадров с цифрового фотоаппарата в компьютер удобнее пользоваться не кабелем, а устройством для считывания карточек памяти. Убедись, что выбранное тобой устройство совместимо с карточками, которые используются в цифровом фотоаппарате.

ПРАВИЛО №4
Оптический диск надёжней магнитного

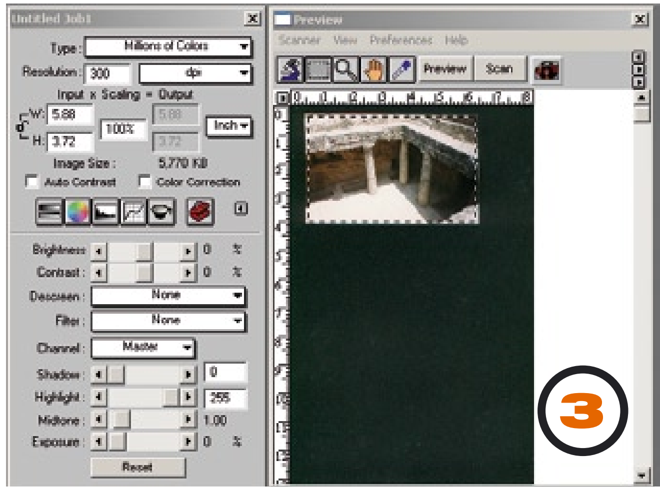
Не храни фотографии только на жёстком диске — ты рискуешь потерять архив. Обзаведись записывающим накопителем CD-R/RW (а лучше DVD±RW) и регулярно сохраняй свежие снимки на дисках CD-R или DVD±R.

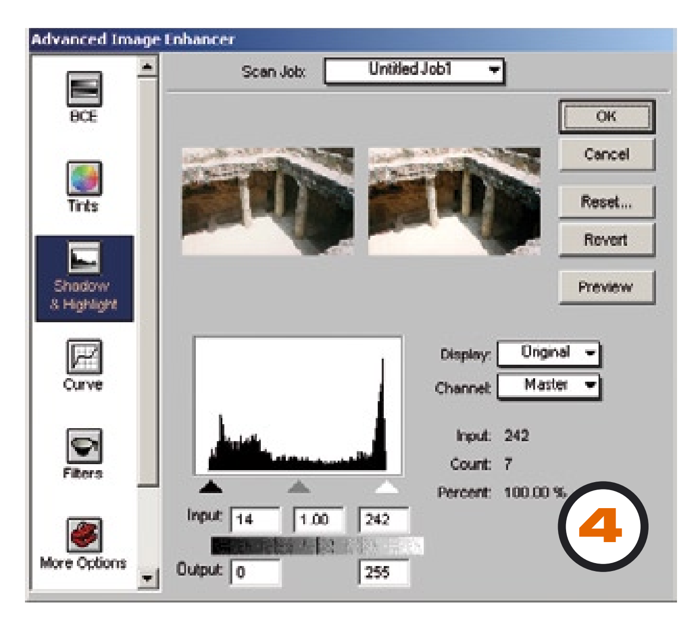
ПРАВИЛО №5
Тебе помогут программы

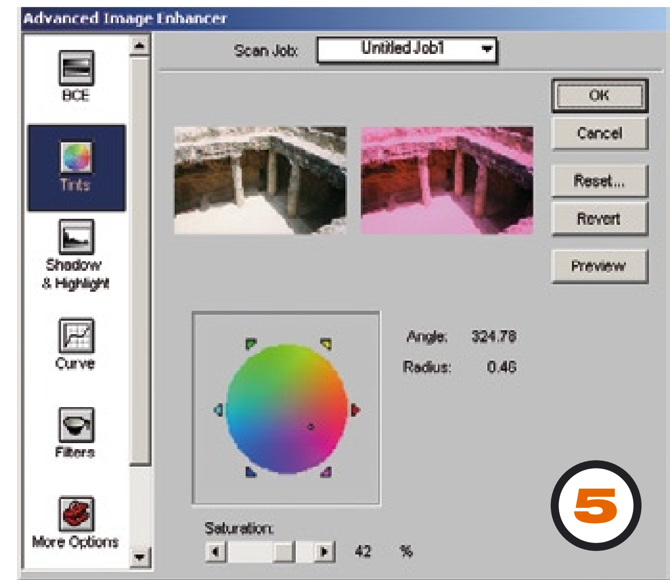
Ты достигнешь успеха только в том случае, если будешь пользоваться специальными программами. Установи на свой компьютер и изучи графический редактор Photoshop. Быстро освоить эту программу «методом тыка» не получится, поэтому мы рекомендуем воспользоваться книгой «Photoshop для “чайников”» киевского издательства «Диалектика».


1


2
USB
SHIELDED


Untitled Job1
Type: Millions of Colors
Resolution: 300 dpi
Input x Scaling = Output
W: 5.68
H: 3.72
100%
inch
Image Size: 5,770 KB
Auto Contrast
Color Correction
Brightness: 0 %
Contrast: 0 %
Descreen: None
Filter: None
Channel: Master
Shadow: 0
Highlight: 255
Midtone: 1.00
Exposure: 0 %
Reset
Preview
Scanner View Preferences Help
Preview
Scan
3


Advanced Image Enhancer
Scan Job: Untitled Job1
BCE
Tints
Shadow & Highlight
Curve
Filters
More Options
OK
Cancel
Reset...
Revert
Preview
Display: Original
Channel: Master
Input: 242
Count: 7
Percent: 100.00 %
Input: 14 1.00 242
Output: 0 255
4


Advanced Image Enhancer
Scan Job: Untitled Job1
BCE
Tints
Shadow & Highlight
Curve
Filters
More Options
OK
Cancel
Reset...
Revert
Preview
Angle: 324.78
Radius: 0.46
Saturation: 42 %
5

ШАГ №1
Подбери хороший сканер
Лучшее качество дают специализированные устройства — планшетный сканер для фотографий и специализированный слайд-сканер для негативов и слайдов. Однако дешевле обойдется универсальный сканер, способный обрабатывать оригиналы любого типа; в последнее время подобные устройства стали весьма качественными. Выбирай сканер с высокой разрядностью, желательно — 48 бит.

ШАГ №2
Подключи сканер
Подсоедини сканер к компьютеру USB-кабелем и включи питание. Компьютер обнаружит новое устройство, после чего может потребоваться вставить в дисковод компакт-диск с драйверами. Следуй указаниям в инструкции.

ШАГ №3
Изучи TWAIN-драйвер
TWAIN — это унифицированный интерфейс, позволяющий разнообразным графическим редакторам одинаково общаться со всеми сканерами. После установки TWAIN-драйверов в меню File/Import графического редактора появляется пункт TWAIN.

Чтобы добраться до меню TWAIN-драйвера, открой редактор (например, Photoshop) и задай команду File/Import/TWAIN. Перед тобой откроется окно, предназначенное для управления сканированием фотографий.

Прежде чем переводить фотоархив в цифровой вид, исследуй все возможности TWAIN-интерфейса. Ты обнаружишь, что в процессе сканирования можно значительно повысить качество изображения. Многие инструменты, предусмотренные в TWAIN-драйвере, есть и в графических редакторах, но для улучшения качества картинки обработку лучше проводить в процессе сканирования, а не после него.

ШАГ №4
Освой гистограмму
Подобрав уровни чёрного и белого, ты сможешь увеличить динамический диапазон, сделав фотографии более детализованными и разборчивыми. Двигая чёрный и белый треугольники мышью, подстрой уровни чёрного и белого на сканере под характеристики картинки.

ШАГ №5
Освой смещение цветов
Старые фотографии могут пожелтеть от времени или запачкаться. Бывает и так, что в фотолаборатории что-то не ладится, в результате все снимки обретают голубой или зелёный оттенок. В таких случаях пригодится функция смещения цвета, встроенная в TWAIN-драйвер. Нажимая мышью на стрелки вокруг цветового круга, измени окраску картинки в соответствующую сторону.

Этот же приём поможет творчески раскрасить фотографии в необычные тона, например, представить жизнь в розовом цвете.

ШАГ №6

Подчеркни нужные детали

Меняя форму гамма-кривой, ты можешь сделать более или менее разборчивыми детали в тёмной, средней или светлой частях картинки. Чем круче наклон кривой в данной точке, тем лучше передаются яркостные градации. Если кривая пологая — уровни яркости различать труднее.

ШАГ №7

Попробуй специальные фильтры

Картинку в процессе сканирования легко сделать более резкой или размытой. Можно подправить чёткость граней и даже применить тиснение. Не стесняйся пробовать различные фильтры, встроенные в TWAIN-драйвер.

Освой также пакетное сканирование — эта функция позволит быстро обрабатывать фотоплёнки или снимки с одной плёнки, не повторяя рутинные настройки для каждого кадра.

ШАГ №8

Установи устройство для считывания карточек памяти

Ты можешь воспользоваться внешней коробочкой, подключив её к компьютеру USB-кабелем, или вставить внутренний модуль в отсек компьютера, украсив переднюю панель машины. Внутренний вариант выглядит аккуратнее, но требует разборки системного блока и изучения системной платы в поисках разъёмов для дополнительных USB-гнёзд.

ШАГ №9

Подключи фотопринтер

Ты можешь выбрать для домашней лаборатории серьёзный фотопринтер вроде Epson Stylus 800 или миниатюрный HP Photosmart 375 (см. рис.), способный печатать даже без компьютера (он оснащён собственным устройством для считывания карточек памяти) и работать от батарей.

ШАГ №10

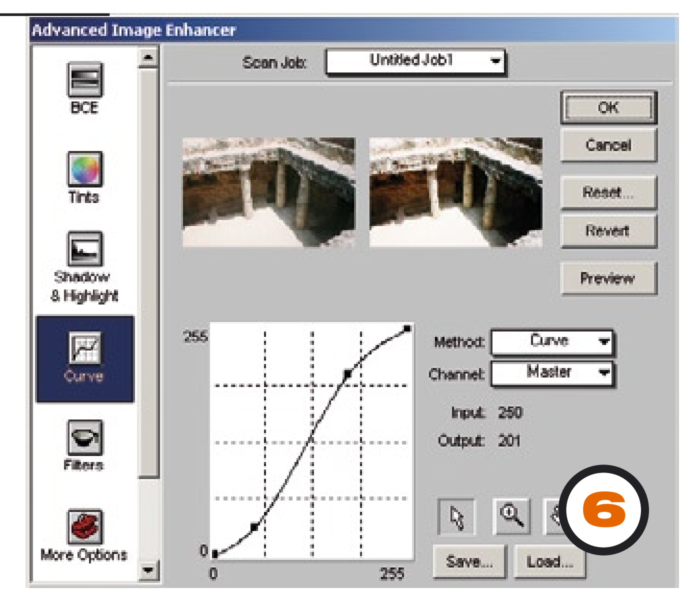
Установи записывающий DVD-накопитель

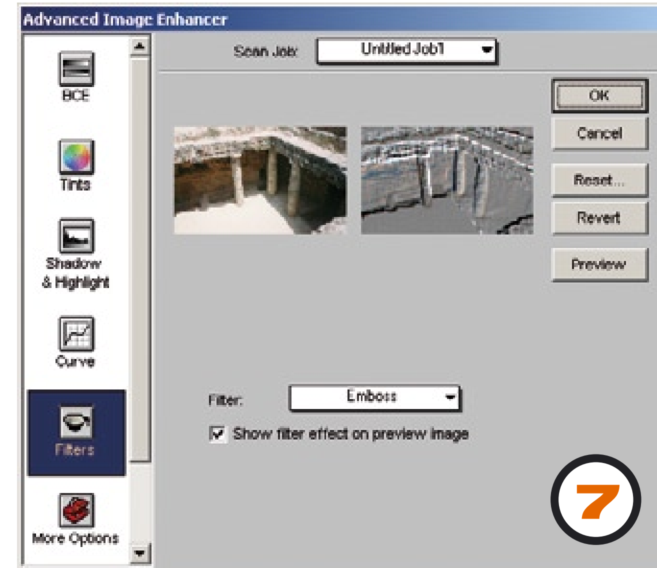
Универсальные DVD-накопители способны записывать компакт-диски и DVD-болванки основных форматов (DVD+R и DVD-R). Если ты хочешь идти в ногу со временем, рекомендуем приобрести дисковод, способный записывать двухслойные диски. Учти только, что для этого тебе понадобится вместительный жёсткий диск.

Экспериментируй, твори, дерзай! Надеемся, собственная цифровая фотолаборатория надолго тебя развлечёт. ■

Иван Рогожкин




Advanced Image Enhancer
Scan Job:
Untitled Job1
OK
Cancel
Reset...
Revert
Preview
BCE
Tints
Shadow & Highlight
Curve
Filters
More Options
Method:
Curve
Channel:
Master
Input: 250
Output: 201
Save...
Load...
6


Advanced Image Enhancer
Scan Job:
Untitled Job1
OK
Cancel
Reset...
Revert
Preview
BCE
Tints
Shadow & Highlight
Curve
Filters
More Options
Filter:
Emboss
Show filter effect on preview image
7


TwinMOS
8


layout
zoom
delete
on
ok
9


DVD
R/RW
RW
DVD+ReWritable
COMPACT
disc
ReWritable
BUSY
10



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: TARGUS • **ГДЕ КУПИТЬ:** ERGODATA, WWW.ERGODATA.RU ТЕЛ.: (095) 787-5900 • **ЦЕНА:** 47 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●○

TARGUS WIRELESS KEYPAD & MINI OPTICAL MOUSE

НОУТБУЧНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Мышь и обрубок клавиатуры без проводов

Если ты решил оснастить ноутбук дополнительными устройствами, чтобы было удобнее работать и играть, обрати внимание на набор **Targus Wireless Keypad & Mouse Combo**. В него входят мышь, клавишное поле и приёмник, который подключается к USB-порту компьютера.

Округлая серебристо-чёрная мышь имеет небольшие размеры и отличную чувствительность, нужную для быстрой реакции в играх — 800 точек на дюйм. Корпус мыши покрыт резиноподобной пластмассой, она приятна на ощупь и не скользит в потных ладонях.

Клавиатура тоже оформлена в серебристо-чёрных тонах. Клавиши у неё, к сожалению, небольшие и часто посаженные. Дальность действия обоих устройств, как показали наши испытания, около метра. В комплекте поставляется USB-удлинитель, печатная инструкция, бархатный чехол и два набора батареек AAA — для мыши и клавиатуры.

Компьютер с системой Windows XP легко распознал приёмопередатчик и сам установил все нужные драйверы. Настроить связь оказалось несложно — для этого на мыши, клавиатуре и приёмнике есть миниатюрные кнопки. Клавиатура очень удобна для монотонного набора чисел в электронных таблицах, но для игр не идеальна. Пальцы в азарте игры иногда попадают не туда, а при одновременном нажатии нескольких клавиш команды могут не передаться в компьютер, в результате твой герой падёт жертвой противных монстров. Мышь отлично зарекомендовала себя в игре и работе.

Рекомендуем набор **Targus Wireless Keypad & Mini Optical Mouse** владельцам ноутбуков, стремящимся к комфорту в работе. ■

Иван Рогожкин

BENQ X-TOUCH 800

ТЕБЯ ВСТРЕЧАЕТ МИССИС ИКС

Стильная клавиатура с особенными клавишами

Клавиатура **BenQ X-Touch 800** занимает немного места, а потому отлично подойдёт геймеру, лелеющему беспорядок на рабочем столе. Раскладка клавиатуры — классическая, тебе не придётся искать Shift в правом верхнем углу.

X-Touch 800 оснащена всего пятью дополнительными кнопками, зато — самыми востребованными. Они откроют Интернет-браузер и почтовую программу, выключат или усыпят компьютер. Дополнительные кнопки расположены крайне удачно, — ты не обесточишь компьютер случайно.

X-Touch снабжена большими удобными клавишами и потому — удобна для игр. Фирма расхваливает новый механизм поддержки клавиш, использующий X-образные шарниры (наподобие ножниц). И действительно: клавиши нажимаются легко и не стучат.

Однако для набора текста клавиатура **X-Touch**, протестированная нами, — далеко не идеальный вариант: на чёрной пластмассе были очень плохо видны красные буквы русского алфавита (на большинстве ноутбуков они — жёлтого цвета). Говорят, существует вариант клавиатуры, выполненный из белого пластика, — на нём-то уж, мы надеемся, все буквы легко различимы.

Снизу на клавиатуре расположены не две, как обычно, а четыре регулируемые ножки, они помогут удобнее её расположить.

BenQ X-Touch 800 — современная и удобная в работе клавиатура. Мы рекомендуем её заядлым геймерам и любителям путешествовать по Интернету. Но тем, кто много работает с текстом, пригодится умение печатать вслепую. ■

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: BENQ, WWW.BENQ.RU • **ТЕЛ.:** (095) 937-8532 • **ЦЕНА:** 65 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●○

Алексей Морозов



LG FLATRON LCD L1740P
В СТИЛЕ FLATRON

ЖК-красота

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: LG ELECTRONICS, WWW.LG.RU • **ЦЕНА:** 475 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●◐

Одного взгляда на стильный 17-дюймовый ЖК-монитор **LG FLATRON LCD L1740P** достаточно, чтобы не остаться к нему равнодушным. Красивый чёрно-белый корпус и блестящая круглая подставка сразу привлекают внимание. Экран окаймлён чёрной рамкой — она создаёт ощущение лёгкости и простора.

Монитор не может похвастаться особой тонкостью, зато в его корпусе поместился блок питания. Кроме того, толщина зрительно скрадывается искривлением задней панели. Расположенные сзади гнездо питания и цифровой/аналоговый разъёмы закрываются декоративной крышкой. Дизайнеры явно неплохо поработали над созданием этого изделия.

Передняя панель начисто лишена органов управления, если не считать сенсорного выключателя питания. На правом торце экрана размещены четыре управляющие кнопки (вызов меню, смена режима, выбор аналогового или цифрового источника сигнала, автоподстройка). Но пользоваться ими не слишком удобно: кнопки расположены в ряд, без промежутков, и найти нужную на ощупь довольно трудно. Настройки меню можно защитить от изменений, заблокировав его удержанием кнопки Menu. Удобна функция быстрого выбора любого из четырёх яркостно-цветовых режимов (обычный, пользовательский, текст, кино), при её вызове экран делится по вертикали на две половины, на одной отображается картинка до, а на другой — после включения выбранного режима.

Подсветка экрана не идеальна, но довольно равномерна. Монитор демонстрирует неплохую передачу плотностей от чёрного до белого. А уж с градиентными заливками он просто неподражаем: никаких «ступенек», свойственных многим ЖК-дисплеям с упрощёнными схемами управления матрицей. Хороши и очень живые, яркие цвета.

Хочешь похвастаться перед друзьями не только красивым и стильным, но и качественным монитором? Можешь считать, что ты его уже нашёл. ■

Дмитрий Ерохин

ASUS A9250 GAMER EDITION

3D В СТИЛЕ РЕТРО

Тише играешь — трёхмернее будешь!

Новая недорогая графическая плата **ASUS A9250 Gamer Edition** основана на 240-МГц графическом процессоре RADEON 9250. Она имеет 128 Мбайт видеопамяти, два выхода на монитор и видеовыход TV Out. Процессор охлаждается пассивным алюминиевым радиатором, а потому ни капли не шумит.

Микросхема ATI RADEON 9250 — новинка, но в ней используется ядро предыдущего поколения. Потому RADEON 9250 на аппаратном уровне выполняет только операции DirectX 8.1, перекладывая команды DirectX 9 на центральный процессор компьютера.

Кроме самой платы в коробке мы обнаружили кабель-переходник S-Video — Composite (для соединения с телевизором или кассетным видеомагнитофоном), преобразователь DVI — VGA (на случай подсоединения к плате второго аналогового монитора), краткое руководство по подключению и два CD с подробной документацией и утилитами.

Мы проверяли работу платы в машине с процессором Pentium 4/3,06 ГГц в системной плате на чипсете Intel 875P с двухканальной памятью DDR333 объёмом 512 Мбайт. На тестовой машине была установлена операционная система Windows XP Professional с пакетом обновления SP1.

На тесте 3Dmark2001 SE Pro при разрешении 1024x768 мы получили результат 6880 баллов. В игре Quake 3 Arena V1.11 при том же разрешении и отключении фильтрации и сглаживания машина выдала 133 кадра в секунду. Ролик из игры «Крутой Сэм: Второе пришествие» при аналогичных установках выполнялся со скоростью 94 кадра в секунду. Три года назад любой фанат компьютерных игр был бы счастлив подобным результатам.

Рекомендуем графическую плату **ASUS A9250 Gamer Edition** экономным игрокам, собирающим тихий (но не медленный) компьютер. ■

Иван Рогожкин



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: ASUSTEK COMPUTER, WWW.ASUSCOM.RU • **ЦЕНА:** 85 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●○



OPTOMA EP738P

ВСЁ ГЛУБЖЕ И ГЛУБЖЕ В ИГРУ!

20-кратные монстры

Расширить игровое пространство до размеров комнаты — что может быть увлекательнее?! Помочь в этом могут проекторы — сегодня они уже не столь дороги, как раньше. Например, модель **Optoma EP738p** со световым потоком 1800 ANSI-лм, разрешением SVGA (800x600 точек) и контрастностью 2000:1 стоит 999 долларов.

Картинку диагональю 2 м этот проектор выводит с расстояния около 4 м. Лампа рассчитана на 2000 ч работы при полной мощности и 3000 ч в режиме энергосбережения. Паспортный уровень шума не слишком высок (32 дБ в нормальном режиме и 27 дБ в экономичном) — не больше, чем у компьютера. К машине аппарат можно подсоединить через VGA-вход, подключив монитор к VGA-выходу. Во время игры ты не будешь ограничен разрешением 800x600, поскольку **EP738p** способен отображать компьютерную картинку размером до 1280x1024. Одновременно к проектору легко подсоединить видеомагнитофон и DVD-плеер — для этого есть входы S-Video и композитного сигнала.

Экранное меню наполнено огромным количеством всевозможных настроек, разбираться в нём можно долго. Например, на выбор предлагается пять яркостно-цветовых режимов: PC (максимальная яркость в ущерб контрастности и точности цветопередачи), Movie (максимальная точность цветопередачи и контрастность в ущерб яркости), sRGB (стандартизованные цвета), Game (наиболее яркие и выразительные цвета) и User (индивидуальный вариант настройки).

Проектор **Optoma EP738p** эффектно разворачивает игровой экран на всю стену, неплохо передавая движение и детали в играх. Точность отображения оттенков зависит от текущего режима, но телесные тона всегда радуют мягкостью и натуральностью, краски получаются живыми и насыщенными.

В сравнении со специализированными проекторами для домашнего кинотеатра **EP738p** не слишком выразительно показывает кино с DVD-плеера. Зато выгодно отличается хорошим соотношением цены и функциональных возможностей. Рекомендуем эту модель тем, кто стремится как можно глубже погрузиться в игру. ■

Иван Рогожкин

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ



БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН 8-800-200-3-999 ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ О ПОДПИСКЕ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
1 месяц - **100** руб. (экономия 30 руб.)
6 месяцев - **600** руб. (экономия 180 руб.)
12 месяцев - **1080** руб. (экономия 360 руб.)

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ____________

☐ На 12 месяцев, начиная с ____________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

индекс ____________ город ____________

улица, дом, квартира ____________

телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа: Оплата журнала "Computer Gaming World" с 200_ г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
Квитанция	Назначение платежа: Оплата журнала "Computer Gaming World" с 200_ г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ! БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
Звони 935-70-34

ИТОГИ



▲ Заслуженная забойщица.

Я ездила в Киев, в гости к GSC Game World. Я видела сотню счастливых юношей. Они целый год получали неплохие деньги за работу своей мечты и пришли это отпраздновать на корп-ёлку. Они придумывают компьютерные игрушки, рисуют их и разрабатывают, тестируют и продают, пиарят и поддерживают. Они не были похожи на то, что вы подумали. Никаких очков в винтажной оправе, никаких нелепых галстуков и жиденьких хвостиков. Они носят ту же одежду, что и мой лучший друг, у них аккуратные руки и ботинки, милые девушки и жёны. Я не игровой журналист, я не «в теме». Но мне было о чём поговорить с этими монстрами гейм-индустрии. И хотя они влюблены в свою работу, они чётко разделяют секс и офис. Они здоровы, я их больше не боюсь.

Я куплю игру, которую они выпустят следующей. Для меня это будет пластиковый бокс с человеческим лицом. Я теперь знаю, чьи три года работы я скармливаю дисководу. Я просто нашла ещё один стимул играть, когда кругом все ищут стимул поработать.

Маша Дмитриева
редактор раздела «Правда Жизни»